家用电脑与游戏机

1998.10

Family Computer & Game Machine Monthly



精品屋

风云之天下会










实时战术游戏的开山之作　电脑上的"加里森敢死队"

盟军敢死队

COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES

最新北美版

如果你是在寻找火爆的枪战[illegible]面，那么你还是去租一部约翰·韦恩的西部片来看吧！如果你想[illegible]心地投入一个游戏，并且体验在二战中作为一名盟军敢死队员紧张和兴奋的感觉的话，买这个游戏吧！

——Gamespot

迄今为止最好的二战题材游戏！

——《电脑商情报—游戏天地》

最具创新的《盟军敢死队》将成为与《古墓丽影III》同样值得期待的游戏！

——《家用电脑与游戏机》

作为游戏史上第一个实时战术游戏，《盟军敢死队》拥有[illegible]细至极的画面，各具特色的人物和引人入胜的情节。它无[illegible]是98[illegible]游戏的一颗最闪亮的明星！

——《大众软件》

98年尚未结束，但可以肯定《盟军敢死队》将是本年度[illegible]创新精神的游戏……又一种全新的游戏模式：实时战术游戏(Real-Time Tactics)因此而诞生；让人不可思议的是，Pryo Studios推出的第一[illegible]作品[illegible]在游戏史上奠定了里程碑式的地位。

——《新浪潮》周刊　阿猪

如果你现在还不知道什么是实时策略游戏，那就来玩玩《盟军敢死队》吧！

——《电脑爱好者》　晓龙

电脑上的加里森敢死队——勇敢是你的天份，隐秘却是你制胜的法宝。机智的深入纳粹军营去完成一个个扭转乾坤的任务……

六名身怀绝技的盟军敢死队员——特种兵、狙击手、工兵、间谍、司机、海军陆战队员，完美的战术组合令你立于不败之地！

实时战术的开山鼻祖——针对敌人的一举一动作出实时的反映，并且融入大量动作成分，从而确立了一种崭新的游戏类型。

贯穿二战历史的20个惊险任务——亲身执行发生在北欧、北非、诺曼底的20个重要任务，将纳粹德国彻底送向灭亡。

无与伦比的全手绘场景——全部场景以及350多种各类建筑、车辆和来自二战时期的武器装备将以全手绘的精度展现在你的眼前。

全球最具实力的创新之作——发行仅一月便打入全球游戏排行榜前10名！

SunTendy INTERACTIVE

内含《盟军敢死队》、彩色说明书、作战白皮书、主题鼠标垫及精美大海报

零售价：148元

《盟军敢死队》图形攻略

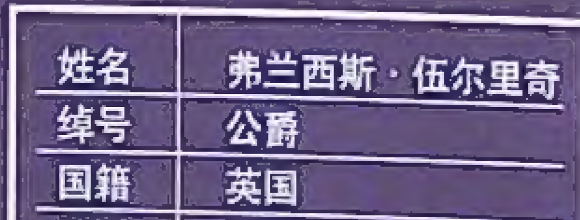
任务之二十“瓦尔堂”计划

COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES

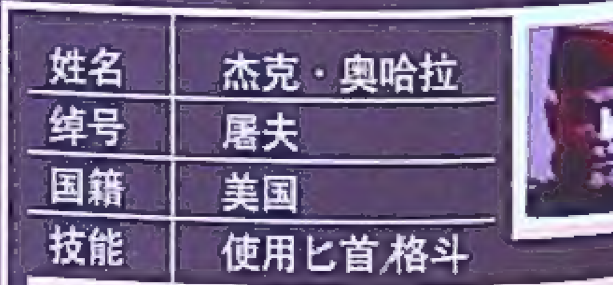
目标2：德军司令部
德军210mm 迫击炮
德军PANZER III型主战坦克
目标1：德军V-2导弹
德军FLAK-88型 速射炮

1.绿色贝雷帽由此处登上城堡围墙
2.沿此方向干掉城头德军
3.待城门附近的德军被解决后，间谍可盗取军服并消除城头火炮对坦克的威胁

3.由此处进入城堡内并扳动此开关打开水闸
4.海军陆战队员由此处水中潜入城堡内部
5.在德军的靶场附近开枪是不会引起敌人的注意的！请加以利用
6.解决这4名把守大门的德军是完成任务的关键
7.可用来暂时隐蔽敌人并伺机靠近坦克车



姓名	托马斯·汉考克
绰号	地狱火
国籍	英国
技能	爆破/补给
背景	性格安静，内向。但火爆的脾气会导致无法预料的行为。



姓名	弗兰西斯·伍尔里奇
绰号	公爵
国籍	英国
技能	神枪手
背景	冷静、工于心计。他的妹妹在一次德军空袭中丧生，从而使他下决心加入了敢死队。

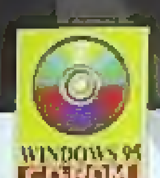


姓名	杰克·奥哈拉
绰号	屠夫
国籍	美国
技能	使用匕首/格斗
背景	被激怒后异常凶猛。闲暇时读诗为乐。怕狗。

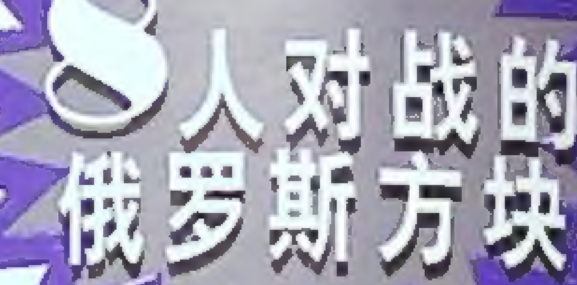
姓名	萨缪尔
绰号	布鲁克林
国籍	美国
技能	机械师/驾驶
背景	疑心重。人缘不佳。喜爱抽古巴雪茄。

姓名	雷恩·杜尚
绰号	法国佬
国籍	法国
技能	语言学家
背景	极端痛恨纳粹，为人和蔼可亲，可以流利地说五种语言，深得女士爱戴。

姓名	詹姆斯·布莱克伍德
绰号	水鬼
国籍	澳大利亚
技能	游泳冠军/水手
背景	风流成性，为了战斗，戒掉了酗酒的恶习，可以想办法让铁砧在水中漂浮。



NETRIS




容纳八人的宽广战场、巧妙设计的攻守规则，为传统游戏注入了新的生命，让爱动脑的玩家们将再度沉沦与它令人无法自拔的独特魅力中。

游戏特色

精心设计的 32 道关卡，等待您前仆后继的挑战。
传统模式及宝物模式，满足您怀旧与思变的需求。
不同个性的对手人物，将是您的伙伴与宿敌。
区域网络对战模式，支持您与好友一决胜负。
自由选择的操控设定，造就您矫健灵活的身手。
精致的画面与音效，提供您视觉与听觉的享受。




自由组队 << 由单挑至四对四或是以少敌多、以寡敌众，均可自由设定。
攻守切换 << 选择协防友军，或是合击强敌，是力量与策略的双重挑战。

网战俄罗斯

WAR OF NETRIS

T-TIME TECHGART 光谱博硕电子科技(北京)有限公司

98光谱年度大作

BEING THE KING OF THE WORLD

在银河的另一端，居住在“平行世界”中的四个种族，为了争夺最后的愿望，终于点燃了战火！！

而你，必须带领你的族人扩展领土，经营建设，招兵买马，攻城略地，用过路费养肥自己的钱包，培育属将好增强战斗力，善用道具害的对手惨兮兮，然后一举打垮对手，迎接伟大的胜利！！

最适合所有俊男美女，旷男怨女，呼朋引伴作伙同乐，保证让您绞尽脑汁，捧腹大笑，所有烦恼烟消云散！

史上第一支网路连线的大富翁！





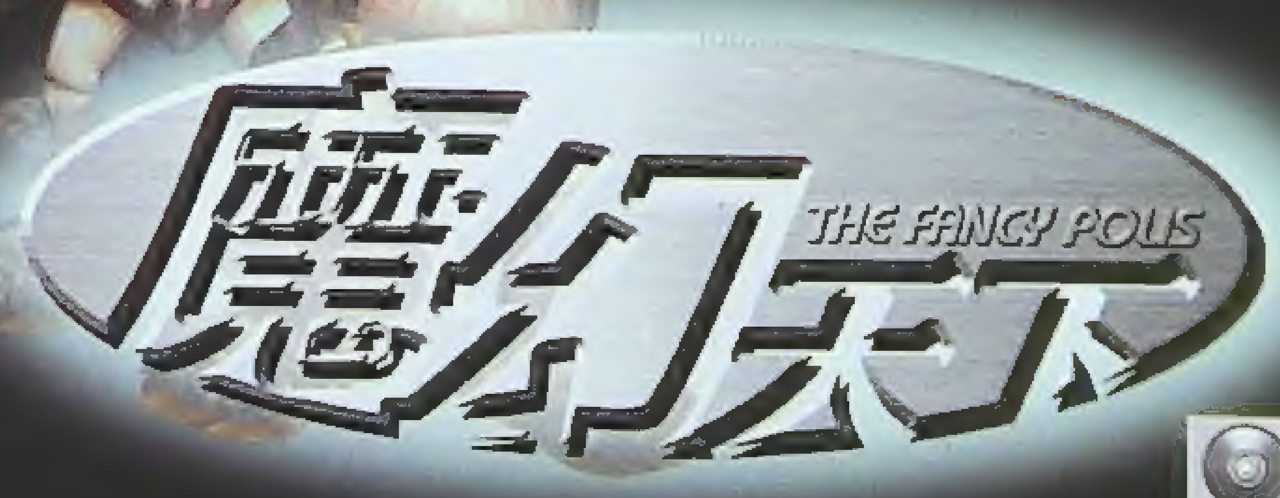
游戏特色

- 大富翁游戏方式上手容易毫不费力
- 数十位陪育角色越战越勇越搓越奋
- 赚钱花招五花八门让你痛快淋漓一夕致富
- 网路连线多人同乐勾心斗角爽快加倍
- 全角色3D构成有血有肉几可乱真
- 战斗动画一气呵成怕你嗜杀成性无法自拔





T-TIME TECHGART
光谱博硕电子科技(北京)有限公司
北京市海淀区上地东里一区 4 号楼 607 室
Tel:(010)62986586
E-mail:gpbs@public.bta.net.cn





理未屈而词已穷

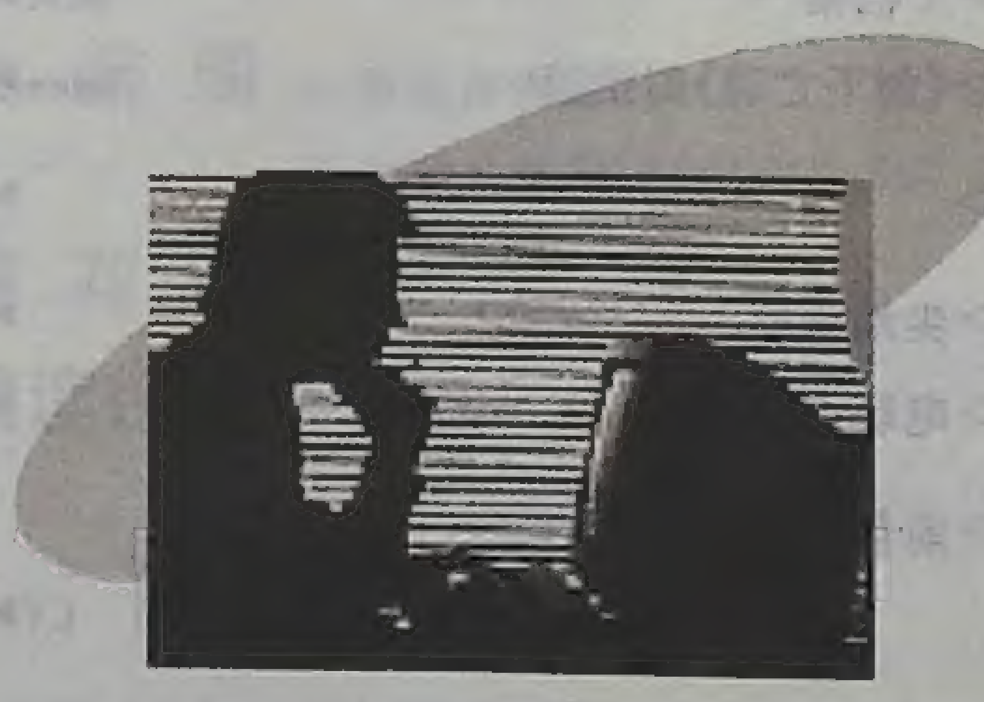
因特网上，美国国会冷不丁把他们总统的那点花边故事抖搂出来，一本正经，连篇累牍，俨然不是开国际玩笑。全球大小网虫一拥而上，把克林顿咀嚼得体无完肤，于是总统先生终于哭着认错了。我觉得他未必全然理屈，可实在没词了只好学刘皇叔。我也觉得，美国人是有点怪。

放着全球金融危机的大事不管不顾，抓住总统的隐私不放手，这真可算是偏执。这种偏执给网里网外的人们提供了隔岸观火幸灾乐祸的机会。一切就像斯塔尔策划的一场游戏，严格而离奇的规则与不用负责任的参与给很多人带来莫名其妙的乐趣。我仿佛看见那家伙在坏笑。

这种事情有它自己的理由，无须让人们理解，而大家热热闹闹赶集似地来了，所以我喜欢网络。

由于类似的原因我也一直喜欢游戏。我曾经很怕有的人问我做某某事情的理由，因为我知道他们进行逻辑推理的过程。然而我仍然觉得应该让人们理解你在做什么，虽然很难。

国内游戏圈中，制作人、经销商、玩家、媒体等构成各个环节的群体之间，就很需要相互的理解。现在大约是形势所迫，许多人这样去努力了，并且有了一些触及要害的言语和辩论，或许是理解过程中的必然摩擦吧。我倒是很愿意看到他们把这种热情和智慧更多用在游戏的制作和游戏文化的传播上。毕竟圈内还可以有话语交流，而外界对游戏业的了解往往还隔有一道鸿沟。就像我动笔前刚接了一个电话，是旧日同事打来的。嘘寒问暖后他十分关切地问我："快 30 了，你就打算一直这样玩……干下去吗？"我明白他话中的意思，一时竟不知如何回答；不过好在他用的是自己的手机……



AWEI



家用电脑与游戏机



目　录

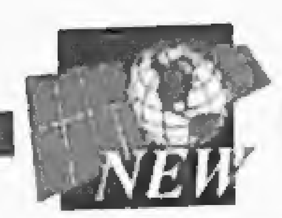
(总第 50 期)



主　　编：赵宸东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　梁华栋
陈明辉　崔　越
美术编辑：单　非　刘　炜
责任编辑：刘　威
电　　话：编辑部 010－62237773
通信地址：北京 2069 信箱
业务/稿件：fcgm@ fcgm. com. cn
读者信箱：reader@ fcgm. com. cn
WWW 主页：http://www.fcgm. com. cn
广 告 部：010－62237778
发 行 部：010－62237779
传　　真：010－62219955
读者服务部(捷径公司)：010－62237773 转 12
主办单位：科学普及出版社
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　阅：全国各地邮局
刊　号：ISSN 1005－6793
CN 11－3450/TP
邮发代号：82 － 622
印　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
地　址：北京市西城区新街口二条甲 11 号
邮　编：100035
出版时间：每月 13 日　定价 6.80 元

电子游戏是通往电脑世界的捷径

本刊如印刷质量有问题，请将残书寄回编辑部，我们负责调换
正文用纸：山东寿光造纸集团股份有限公司



秋天到了，买卖热了
——今秋游戏业界大炒卖

8月18日，电子艺界对外宣布，斥资1.225亿美元从Virgin手中收购了著名的游戏制作公司Westwood。在这之前，Hasbro公司也接连宣布准备收购Avalon Hill和MicroProse两家游戏制作公司。同时，Cendant也计划打出手中的王牌，将Sierra和Blizzard易手他人。今年的游戏业界，可谓遇上了"秋老虎"，热闹非常。

Westwood被EA"征服"

作为Virgin的子公司，Westwood因为即时策略游戏《命令与征服》系列和角色扮演游戏《大地传说》系列，而拥有极高的知名度。这次出售Westwood，对Virgin在欧洲的运作不会有太大影响，而在销售和分配力量上所受的打击颇为沉重。拥有Virgin

Westwood™
STUDIOS

公司91%股份的Spelling娱乐公司准备放弃软件业，将精力投入到电视娱乐方面，如此一来，Virgin就面临被迫改变经营方向的问题，这或许就是它将Westwood拱手让人的原因所在。另一方面，EA在买下Westwood的同时，还吸收了Virgin旗下游戏公司对外发行的所有股份，Virgin处境的艰难由此可见一斑。

当记者问及Westwood新东家的情况时，Westwood市场副总裁Laura Wheeler说："我想，我们将从电子艺界那里得到更多的自由。该公司运作良好的分配网络，对我们来说极为有利，我们对这个新环境很满意。Westwood会和往常一样正常运作，公司将一如既往地把所有的创造力都投放到设计出更好的游戏上。""这是一个绝佳的组合，"Wheeler补充说，"他们(电子艺界)在游戏机方面做得很好，而我们则在PC方面很强，所以我认为，我们很适合被装入他们的'钱包'之中。"

电子艺界的主席兼总经理Larry Probst表示："Westwood将是电子艺界旗下又一员猛将。"该公司现已拥有Origin、Maxis、Bullfrog等著名游戏制作公司。电子艺界的收购行动，无疑是为了贯彻其"走在游戏制作领域最前端"的意图。有了Westwood的加盟，电子艺界马上便能挤身于最佳即时策略游戏销售成绩公司的行列。

Hasbro收购MicroProse

Hasbro(孩之宝)公司继出资600百万收购《文明》的原创公司Avalon Hill之后，又将著名游戏制作发行公司MicroProse成功地纳入囊中。其原因是MicroProse公司财务上的麻烦，使其始终无法摆脱困境。

Hasbro收购MicroProse的计划从8月初开始，最后以每股6美元的价格买下了MicroProse的大部分股票。这不由让人担心MicroProse是否在合并后遭遇到先前Avalon Hill同样的处境，完全失去自主权。虽然目前并没有两家公司合并后，Hasbro采取了怎样行动的消息，但是估计MicroProse员工的薪水有可能最先受到冲击。

HASBRO

"这次的收购行动是一次Hasbro和MicroProse公司的精英大集合的好机会，"Hasbro公司的主席兼总经理Alan G. Hassenfeld在一份声明中说道，"MicroProse为我们带来了经验丰富的优秀职员，特别是在游戏研究和开发方面，对于我们继续冲击国际市场有着非常重大的意义。"

Blizzard和Sierra被推上"货架"

由于Cendant公司内部的财务问题，导致现在不得不考虑将属下的商业软件公司悉数出售，其中也包括几年前才买下的大名鼎鼎的游戏制作公司Blizzard和Sierra。就这一消息，著名的网络杂志CNNfn online在显要位置进行了报导。Cendant的会计师



Arthur Anderson披露，在过去三年内，该公司大约"创造"出了近五亿美元的利润，所以这个漏子一旦被捅了出来，Cendant出售自己的子公司也是当然的事情。

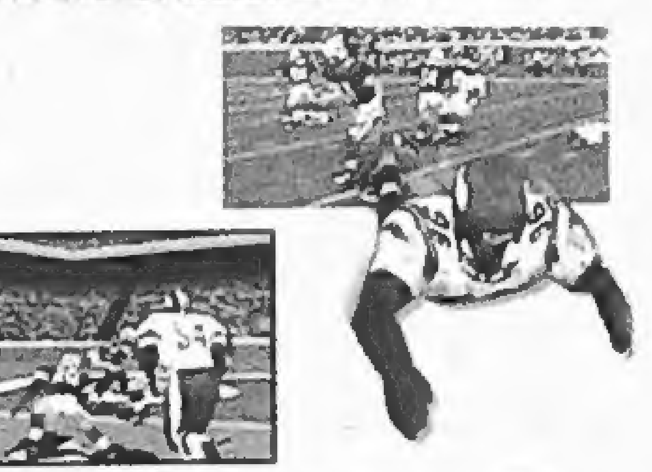
"我们没有形成一套合理管理下属软件公司的制度，因此这些部门并不适合公司将来的整体发展。"Cendant公司的总裁兼主席Henry R. Silverman在一份声明中写道。

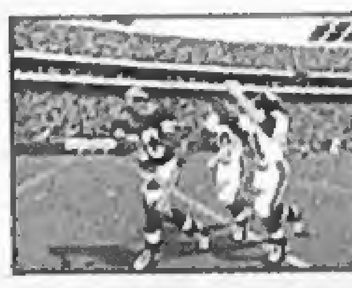
尽管即将被出售的Blizzard和Sierra表示，这次的行动对于正在制作的游戏不会有什么改变，但许多玩家依然担心《暗黑破坏神II》(Diablo II)、《半死不活》(Half-Life)、《家园》(Homeworld)等游戏会受到影响。



虚拟橄榄球赛：
电子艺界Vs索尼







目前正是美国橄榄球赛季激战正酣的时候，与此同时，各游戏公司的橄榄球游戏之间的竞争也日趋激烈。在这场虚拟的橄榄球比赛中，电子艺界和索尼两家公司实力最为雄厚。他们希望各自推出的橄榄球游戏，能成为玩家99年的首选。于是一场"火拼"不可避免地展开了……

电子艺界的橄榄球游戏《疯狂橄榄球》(Madden football)的制作组Scott Orr近日发表了一系列措辞激烈的声明，抨击索尼属下同样也是开发设计橄榄球游戏的989工作室。认为该工作室，在索尼协办的PlayStation游戏杂志上所说的，由他们开发的《游戏日》系列橄榄球模拟游戏的技术和可玩性，是32位机橄榄球游戏中的佼佼者的说法言过其实。



Orr的声明是这样写的："最近听说《游戏日》系列的制作者宣称，他们的游戏将在革新方面领先于整个业界，这种说法很明显是错误的。"Orr还列举了索尼在《游戏日》系列中所谓的首次出现的游戏新特性，《疯狂橄榄球》也同样拥有，而且有些地方做得更好。他还抓住一项早在《疯狂橄榄球93》中就出现过的，而《游戏日》现在才采用的设置，狠狠奚落了索尼一番。

面对如此挑衅的言论，索尼自然不会坐视不理，989工作室的总裁Kelly Flock在接受著名游戏杂志"次世代"(Next Generation)的采访时对电子艺界也是口不积德。Flock称："整个电子艺界根本缺乏创造力，并且只知道跟着市场跑。"电子艺界的发言人Charlie Schibetta倒很大方地表示，不介意Flock的言辞，称其为"有些孩子气"。然而989工作室并不让步，他们的体育市场主管Craig Ostrander向记者表示"989工作室已经很明显是橄榄球游戏的领头羊。"并举出历年来《游戏日》和《疯狂橄榄球》系列的比较作为旁证。"《游戏日》系列的《美国国家橄榄球联盟98》是第一个使用了多边形图象的橄榄球游戏，"Ostrander这样说道，"并且《游戏日99》再一次在游戏控制性、人工智能、平滑的多边形图象技术方面取得了领先地位。"他认为《疯狂》系列的人工智能设计实在是太简单了，有些东西就连一名高中橄榄球队的教练都不会接受。

随着越来越多的玩家对橄榄球游戏产生兴趣，这场口角之争看来将延续下去。Ostrander对此发表了自己的意见："我们愿意和任何对手竞争，这样可以促使彼此设计出更好的橄榄球游戏，献给广大玩家们。"

不管这场赛事的胜者谁属，最后的受益者还是游戏玩家们。这两个系列游戏的新作，将在秋天发行。

S3和3Dfx为名誉而争

显卡芯片市场一直广受制造公司及投资商的关注，往往是一点风吹草动就会引发一场轩然大波。一个月前，两家在显卡芯片市场居于领先地位的公司S3和3Dfx，就为各自产品的测试结果爆发了一场争执。



由于一家名为"水银调查"的商业咨询公司公布的一份，对最近市面上所有显卡芯片的测试报告中指出："3Dfx的'巫毒女妖'(Voodoo Banshee)获得了2D/3D显示芯片综合测试(WinBench 98 3D基准表现)的最好成绩，而S3的Savage3D芯片则在游戏《恐龙猎人》和《迫在眉睫》的测试中表现最好。"但这份报告忽略了Savage3D在WinBench 98 3D基准表现的能力，因而引来S3公司的不满。为此，S3发表声明表示："Savage3D在这方面的表现其实要优于3Dfx的'女妖'和





Voodoo 2。"

同时3Dfx也对"水银调查"针对游戏显示芯片的测试报告发起责难，认为该公司所采取的测试方法是不公平的。3Dfx表示："'水银调查'的测试方法将每一个游戏的测试基准定在了显示芯片的缺省刷新率上，由于'巫毒女妖'和Voodoo 2的缺省刷新率都只有60帧每秒，比不过Savage3D的85帧每秒，所以测试结果Savage3D占得上风也就是当然的事情了。"

面对两家公司的不满，"水银调查"也不甘寂寞一再表示："我们测试的基本原则就是要公平。测试结果表明3Dfx在WinBench测试中占得了先机，但是由于对另一结果的不满，便认为此结果有问题，这是错误的。"

最新分析表明，"水银调查"的测试结果是相当客观公正的。就此事件，调查公司甚至提出了进一步进行测试的要求，但被3Dfx当即拒绝了。

"职业玩家联赛"玩家顾问团成立

"职业玩家联赛"在9月初指定了十名"玩家顾问团"成员，这是一个负责协调参赛者与组织者之间关系的团体。根据"职业玩家联赛"的说法，这个顾问团将负责为联赛选择新的参赛游戏，更改比赛规则，研究可能对玩家产生影响的游戏文章，并尝试吸引海外选手加入其中。

这次人选顾问团的十名成员，平均年龄19岁，其中男性九名，女性一名。这恰如其分地说明目前"职业玩家联赛"的参赛选手中，年轻人和男性居多。另外，由于这十名成员分散在美国的各个地区，所以要他们在现实生活中碰面是几乎不可能的事情，于是网上的聊天屋就成了当然的开会地点。

在玩家顾问团的就职典礼上，"职业玩家联赛"宣布这个顾问团将一直保持下去，并且每半年进行一次选举。据统计，大约有1500名玩家登记参加了第三季度的比赛。由于众多玩家的参与，及高达11万美元的奖金，联赛非常需要一个可以维持比赛秩序和公正的组织，而由玩家组成的这个顾问团无疑是最佳的选择。"我们花了相当多的时间，从玩家中评选出精英份子组成了这个顾问团。"联赛的组织者Anthony Yee自豪地说道。



助人戒酒的电脑游戏

在美国，让在校的大学生知道酗酒危害的难度，不下于让你在《雷神之锤》中面对恐怖的"打谷机"——"职业玩家联赛"中的雷神第一高手。但是这个秋天，位于阿拉巴马草原伊利诺洲的"世纪理事会"，一个反对酗酒者组织的国家组织，试图用电脑游戏技术，至少是多媒体技术在全美650所高校的大学生中宣传酗酒的害处。

《酒精101》是一个利用高保真图象和音乐来虚拟场景的多媒体软件（或许也能称之为游戏），该理事会决定用这个软件来让在校的大学生们感觉到酗酒的危害，从而根据事实来做出究竟是酗酒还是戒酒的决定。

这个软件去年就已经在13000名学生中做过测试，并且被证明是行之有效的，所以今年"世纪理事会"决定在全国范围内推广。

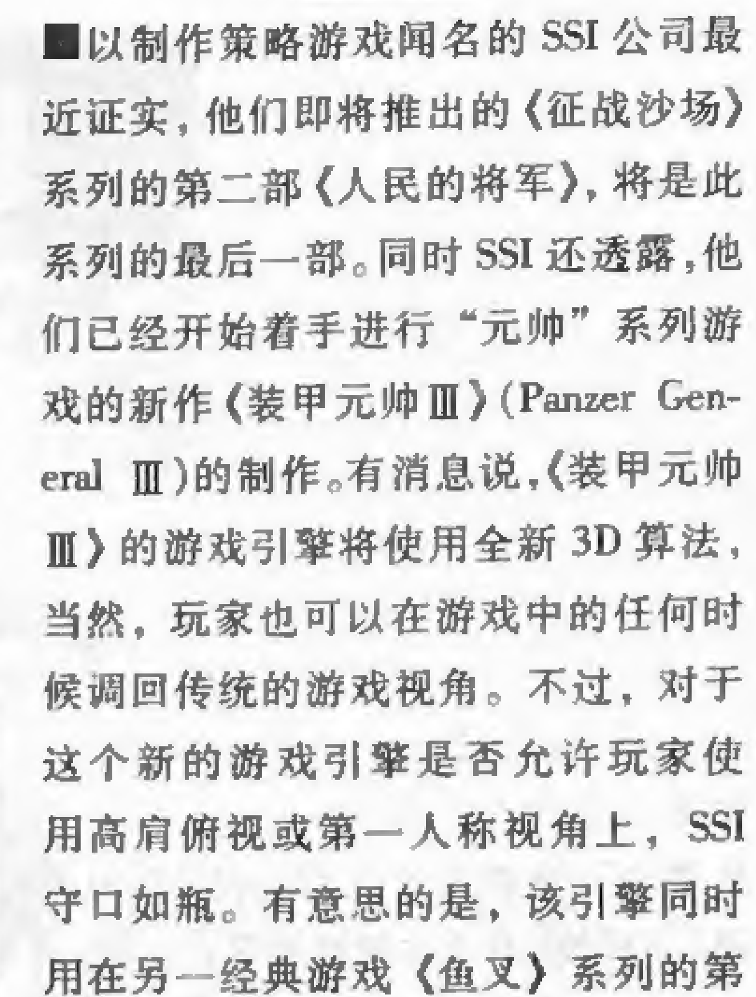
学生在《酒精101》中，将会参加一个虚拟会议，而他则根据真实的情形为自己所扮演的角色做出有关酒精这个棘手问题的决定，接着，便可以很快看到自己所做决定导致的结果。软件中，名为Norm的交谈系统可以让学生们有多重选择，如果一名学生在虚拟酒吧中还讨得到一杯酒的话，那么现实生活中他肯定是个酒鬼。

尽管《酒精101》只是游戏程序而已，但是其所取得的效果相当不错，无怪"世纪理事会"的主席John C. Lawn会夸奖它是一个"很好的反对酗酒的战斗模拟利器。"

新闻速递

■在众多游戏发行公司中，GT无疑是最会利用游戏知名度的公司。他们发行的许多游戏，都开发了其它商业用途，比较著名的有《毁灭公爵》的电影和玩具。今年由GT发行的动作冒险游戏《虚幻》(Unreal)大获成功，GT自然不会错过这个可资利用的好机会，于是决定将其改拍成电视连续剧。为此，GT特地制作了一个30秒左右的宣传短片，在科幻电视频道中反复播出，并在9到11月的AT&T全国广播网连续播出广告以造声势。另外有消息说，GT将会和其他公司共同赞助Stompfest '98节，这是一个著名的在印地安那州举行的游戏马拉松比赛，届时会有超过500名的超级玩家参加，而《虚幻》很有可能就是参赛游戏之一。





■以制作策略游戏闻名的SSI公司最近证实，他们即将推出的《征战沙场》系列的第二部《人民的将军》，将是此系列的最后一部。同时SSI还透露，他们已经开始着手进行"元帅"系列游戏的新作《装甲元帅Ⅲ》(Panzer General Ⅲ)的制作。有消息说，《装甲元帅Ⅲ》的游戏引擎将使用全新3D算法，当然，玩家也可以在游戏中的任何时候调回传统的游戏视角。不过，对于这个新的游戏引擎是否允许玩家使用高肩俯视或第一人称视角上，SSI守口如瓶。有意思的是，该引擎同时用在另一经典游戏《鱼叉》系列的第四集中，并预计在明夏发行，而《装甲元帅Ⅲ》则在明年10月份才上市。

■世界最大的交互式娱乐软件公司电子艺界，近日推出了一个合集游戏——《长弓诗选》。其中收录了电子艺界历年来，以"长弓"战斗直升机为题材的获奖游戏作品，包括飞行迷们耳熟能详的96年最佳飞行模拟游戏《长弓AH-64D》(AH-64D Longbow)、1997年最佳飞行射击类游戏《长弓Ⅱ：韩国闪光点》(Longbow 2: Flash Point Korea)以及一个在Jane's CombatNet上对战的游戏版本。网址是：http://www.janescombatnet.com

■微软在8月底正式宣布它所拥有的Internet Gaming Zone已经成为了国际互联网排名第一的网上游戏站点。根据PC统计公司Media Metrix的统计报告表明，Internet Gaming Zone为网络玩家提供经典、棋牌、解谜等类型游戏以及时下最流行的电脑游戏的网络对战服务器，它目前已经拥有200百万注册用户，在最高峰的时段有16000名玩家同时在网上进行游戏。网址是：http://www.zone.com



新闻提供/天骄创作室
E-mail: tianjiao@online.sh.cn

游戏快报

——来自互联网的消息

From http://www.gamecenter.com/

Edios的勇敢行动

Edios Interactive公司9月8日宣布，他们已获得派拉蒙影片公司和二十世纪福克斯公司的许可，准备将好莱坞著名影片《勇敢的心》制成游戏。据悉，这款改编自梅尔·吉普森导演的同名电影，反映十三世纪苏格兰人民反抗英格兰暴政的即时策略游戏，将真实再现这部奥斯卡获奖影片的魅力，从人物形象到场景布置以及背景音效上都将延用电影版的内容。

Edios声称，这款游戏将使用3D引擎，其战斗场面将是全3D化的，风格类似《神话》。它的制作组Red Lemon，打算将电影故事作为开发点，玩家将扮演主角威廉·沃斯(William Wallace)，并负责管理苏格兰16个部族中的一个，这些部族都有各自的领土，人民和资源。游戏对资源的管理方式，类似即时策略游戏《星际征霸》和《帝国时代》，如必须通过种植、狩猎、收获资源来发展和武装自己的村庄，使军队士气和民风保持最佳状态。在整个游戏过程中，玩家将带领苏格兰人民勇敢地击退英格兰一次又一次的入侵，并会遇到许多耳熟能详的人物，如爱德华国王(King Edward)，Robert





the Bruce，和 William 致爱的 Muron。在3D引擎的基础上，游戏剧情的发展完全与现实世界相同，如日夜更替，季节变换，各种野兽以及地界标志等。Red Lemon 将用卫星绘图技术，忠实再现苏格兰及英格兰北部的每一平方英里土地的全貌。同时，Edios 努力将电影的表演及导演艺术融入游戏之中。梅尔·吉普森在影片中对十三世纪古战场的真实描述使他获得了巨大的成功，Edios 也希望在这方面的设计能获得专家们的好评。



新"X战机"的诞生

九月 LucasArts 公司宣布，他的《X战机》系列的新作《Star Wars: X-Wing Alliance》，有望于1999年第一季度发行。

以 Larry Holland 为首的 Todally Games 制作组开发的这款游戏，主要特点有：一条围绕驾驶飞机展开的故事主线，单人及多人作战模式，提供作战环境两倍于前作的驾御"千年猎鹰"(Millennium Falcon)的机会。

有消息称，游戏共准备了高达50





项的单人任务和5项多人剧集，同时支持4人以上的互联网对战，和超过8人的局域网作战模式，还可经调制解调器或串口进行连机。除了 Millennium Falcon 和 Corellian 运输机外，玩家还可驾驶X翼，A翼，B翼，Y翼及Z-95型战斗机，它们都拥有3D驾驶舱。在"猎鹰"和运输机上，还有《星球大战》电影中著名的由四门激光炮组成的旋转塔台。这款游戏还将支持3D加速卡，力回馈，及方向舵踏板等。

在游戏中，玩家将成为银河系复杂关系中的一员，一个刚加入起义联盟不久的飞行员。故事主线将通过玩家对起义联盟的功绩和对本族的贡献发展下去。同时，玩家还可进行与侦察、护送、攻击、拦截、防御、营救、商业贸易有关的各项任务。这些任务将以太空作为主要战场，玩家驾驶的飞机，装有和"猎鹰"相同的旋转炮塔及各种防御武器。

游戏将使用与《X-Wing. vs. Tie Fighter》相同的增强版飞行引擎。另外，图像质量也进一步提高；拥有了无限广阔的飞行空间；任务模式中出现了更大规模的飞机阵容；并适合各种更新后的活动类型，如人控旋转炮塔，次元空间，飞机对接，及运送货物等。

"半条命"伴硬件同行

今秋，Sirra 公司打算给那些预备升级电脑的玩家们一个意外惊喜：在E3大展上甚为抢眼的第一人称射击游戏《半条命》(Half-life)的简体版，将与几款电脑硬件产品捆绑出售。名为《Half-life: Day One》的这个OEM版，将展示游戏最初几小时的情节。与其进行捆绑的硬件包括：帝盟多媒体公司（Diamond Multimedia）怪兽 MX300 声卡（Monster Sound MX300 sound card），Guillemot International 公司最新的以"巫毒女妖"(Voodoo Banshee)为基础核心的极限声卡（Maxi Gamer Phoenix)，以及 ThrustMaster 公司 Frag Master 操纵杆。

"这个OEM版的发售代表了一种很好的战略合作关系。"Sierra 公司负责人 Kathy Carlson 说道："这使大家都成为受益者。硬件制造商得到了



炫耀产品的机会，玩家则可以在此季的热门游戏中试验他们的新设备。""同时，借这个机会我们想告诉大家，" Carlson 补充道，"我们知道大家对《Half-Life》的期望值很高，因此将尽快决定它的发行日期。"虽然 Sierra 公司并不打算将《Day One》作为游戏的 Demo 版发行，而且这款游戏到底有没有 Demo 还是个问题，但现在的焦点依然是发行日期。有消息说《Half-Life》将于本月发行，希望不会让玩家白等。

编辑整理/石子



DREAMCAST 新作展示会

8月22日，SEGA公司新主机 DREAMCAST 的第一款软件《索尼克大冒险(SONIC ADVANTURE)》的制作发布会在日本东京召开。

展示会上DC主机亦被展出，同以前公开的样品机无异。最引人注目的是利用DC展示的《索尼克大冒险》的游戏画面，其高品质的图像和极强



的速度感令所有人惊叹不已，目前家用游戏机王牌N64的画面在其面前也成了"小儿科"。这似乎给所有SEGA迷吃了一剂定心丸，有了如此令人满意的效果，谁还在意它是32位或64位游戏机呢?其实DC的CPU并不是128位，只是SH4的画面处理能力可以达到128位的效果，但玩家追求的是游戏的效果。如果DC是真正的128位游戏机却没有相应水准的软件与之对应，难保不重蹈土星覆辙。

《索尼克大冒险》充分利用了DC的强大机能，游戏中的操作画面完全可以和目前32位机的CG媲美，将电视游戏推上了一个新的高峰。游戏仍以音速刺猬索尼克为主角，增加了大猫被格和机器人刚漫两名角色。据悉，该游戏在10月东京电玩展上将公诸于众。

目前日本国内开发的DC软件已达13部，其中《D之食卓2》、《索尼克大冒险》等备受玩家期待。另外，广井王子和 HUDSON 共同开发的《向北。White Illumination》是一款恋爱模拟游戏，以实拍背景展现日本北海道等地的景色，角色以卡通形式表现。UBI软件为DC开发了一款赛车游戏《摩纳哥大奖赛》，以目前公开的情报看其画面表现力十分惊人。

在8月22日展示会前，SEGA曾打出了这样的广告口号："先让10000人看看未来"。现在看过"未来"的人都似乎充满信心，然而仍然有相当一部分人在瞻前顾后。望着如日中天的索尼PS，我们想起了超任的全盛时代。PS2何时会露出真面目?相信快了，我们拭目以待。

64DD 发售再次延期

任天堂究竟在搞什么？这恐怕是许多玩家看到此条消息时的共同想法。原定于今年冬天发售的N64专用磁碟机64DD推迟到1999年6月发售，这是自1996年6月64DD公开后的第4次发售延期。

64DD首次亮相时预定于1997年发售，时至1997年5月，任天堂表示由于软件开发未能到位，已完成的64DD将推迟到1998年3月发售。而在1997年11月的软件发布会上，宫本茂在兜了个大圈子后表示64DD可能要在1998年6-7月才能上市。今年4月，由于软件开发缓慢，64DD的发售日推至今年冬天。第4次延期则干脆到1999年的6月了。

任天堂发言人说："众所周知64DD已经完成，然而由于专用软件的开发缓慢，我们决定延期发售。请相信64DD肯定会发售，请再等一等。"玩家都希望玩到更好的游戏，也许有人对64DD十分期待，有人却不屑一顾，更有人对任天堂这种出尔反尔的做法嗤之以鼻，然而谁也不愿意看到游戏史上出现第2个M2的悲剧。

彩色GB发售日决定

一直被业界看好的GB升级版彩色GB(GAME BOY COLOR)将以8900日元的价格在10月21日发售。软件有两款，分别是《瓦里奥世界2被夺走的财宝》和《俄罗斯方块DX》，售价均为3500日元。

彩色GB可使用上部配备的红外线装置通信作战，也可使用现行GB的通信线进行数据交流，这主要靠软件决定。现行GB的软件也可在彩色GB上使用，只是发色数较少，色彩自然没有真正的彩色GB软件的画面鲜艳。任天堂表示今后所推出的GB软件将考虑到兼容性这一点，同时针对现行GB和彩色GB，许多FC名作有望移植至彩色GB。10月21日推出的彩色GB有6种，分别是红黄蓝紫4色和两种透明款式。任天堂预计从11月开始彩色GB的月销量将保持100万台，这是非常自信的数字。

美国PS/N64再次降价

索尼电脑娱乐公司从8月30日起再次下调美版PS价格，主机由原来的149美元下降至129美元。无独有偶，任天堂公司也从9月1日起将N64的价格从149美元95美分降至129美元95美分。又一场价格大战拉开序幕。

SCE发言人表示，降价是为适应年末商战，满足不断扩大的PS市场。任天堂发言人毫不示弱："因为PS降价，所以我们决定N64也降价。"北美两大主机的硬件软件之争如火如荼，PS和N64的市场占有率已经十分接近，而SS则已悄悄退出了硝烟弥漫的市场。相对于北美市场，日本游戏市场较为稳定，索尼和任天堂均没有降价的意向。

新闻整理/吴波



IE 有臭虫 微软打补丁

微软强烈要求 IE 用户从它的网址上下载一个“补丁”程序，目的是弥补 IE 上的有可能给黑客造成可乘之机的小错误。不良建站者可能利用称为“CrossFrameNavigate”的臭虫，通过编写代码攻击访问网站的用户，阅读用户机器上的文件。微软说，这个“bug”可以影响运行在 MacintoshOS 系列、Windows3.x、95、98 及 NT 上的 IE3 及 IE4。

外交紧跟时代，“伊妹”传递公文

英国外交大臣罗宾·库克近日宣布：为了提高英国外交通信系统的运转效率，英国外交部将从 2000 年开始正式在驻外使领馆中以保密电子邮件替代外交电报。使用近 150 年的外交电报系统将成为历史。

一般的电报从发出到抵达有关决策官员手中，往往要经过 24 小时，其时效有时还赶不上报纸。新的保密电子邮件系统正式投入使用后，信息 5 个小时内即可送达，特别紧急的材料几乎可在瞬间送达。

Oracle 挑战 Windows

Oracle 公司 9 月 9 日重新定义了它的核心产品，从而正式吹响了向微软公司在计算机工业统治地位进攻的号角。Oracle8I 的发布，使其的产品不再仅仅是数据库，还是一个因特网操作系统。该公司的声明称，Oracle 已将因特网文件系统（iFS）包含在其核心产品中，从根本上说，这免除了对微软公司的 WindowsNT 或 Novell 公司的 NetWare 提供的文件系统的依赖

三成美国人，悠然成“网民”

最新调查表明，共有 7020 万年龄在 16 岁以上的美国人使用 Internet 通过网络购物、了解信息、收发电子邮件等行为，越来越成为“网民”们日常生活的一部分。专家认为，随着电脑价格下跌、上网技术简化、网上销售的产品种类增加，普通消费者的网上商业活动也会进一步扩大。预计到 2000 年初，美、加两国成年人将有一半上网。

有志者倾力，残疾人上网

24 岁的视听障碍者 KristaCaudill 正在开发意义重大的项目：让全球残疾人士上网，获美国科学基金会 9.8 万美元的资助。此项研究基于两种技术，一种是最新的、语音同步转换为电脑文本的技术，另一种是电脑文本转换为盲文的技术。KristaCaudill 以前只能和懂哑语的人交流，或者就是花大钱请翻译，现在她则可以随时浏览万维网、收发电子邮件、进行网上聊天。

IBM 大公司 推出轻巧小硬盘

IBM 公司于 9 月 13 推出了世界上最小、最轻的硬盘驱动器。这种硬盘比 5 号型电池还要轻，可用于汽车驾驶系统存储地图，或用在便携机中存储地址、日程安排和电话号码。该硬盘存储量高达 340M，超过 200 张软盘的容量

微软显“身价” 全球排第一

美国政府对微软的反托拉斯调查呼声是越来越高，而微软的身价却丝毫未减。9 月 14 日，微软股价达到 106 美元，微软的市场资本额（公司股票价值与普通流通股数目之比）也随之升至 2611 亿美元，而百年老字号“通用电气公司”当天的市场资本额为 2573 亿美元。尽管微软身价已进第一，但在营业额和利润方面，尚不能与通用电气相比。1997 年通用电气年营业额超过 900 亿美元，盈利达 82 亿美元。而微软这一数字分别为 145 亿美元和 47.9 亿美元。摘自：www.techserver.com

版权诚可贵 盗者有“苦衷”

那布勒斯号称意大利的盗版之都，兜售盗版磁带和盘片的小贩满街都是，但最近出现的一个盗版的 Sony-Playstation 游戏盘上却赫然印着：“对不起，Sony，我们失业了。”

日本制出表型电脑

日本精工仪器公司最近研制出一种”手表型电脑”，为那些还嫌笔记本型电脑分量重的顾客提供了如意的产品。这种“手表型电脑”的重量只有 67 克，看起来比真正的手表略重。不过，它里面也有中央运算器和存储器，最大存储容量可达 2MB。



连邦召集同行 规范分销行为

9 月 9 日，连邦公司召集十四家在京软件分销商，研究成立“北京软件分销商行业规范委员会”（以下简称规范委）。会议选举连邦、正普、万众、树人、育碟苑五家公司为常委，中青旅创先、大恒、赛乐氏为候补常委。“规范委”旨在维护国内软件市场秩序，保护国内民族软件产业持续稳定地发展，并将制定《软件销售行业规范》和《致厂商建议书》，共同遵守，作为市场行为规范。

IOI'98 中国代表队启程

1998 年国际青少年信息学（计算机）奥林匹克赛（IOI）将在葡萄牙的里斯本举行，中国代表队一行 7 人已于 9 月 4 日离开北京，前往比赛地。选拔决赛在北京清华大学举行。9 省市的 12 名选手，经过激烈角逐，产生 4 名队员：上海市向明中学的徐宙、上海复旦大学附中钱文杰、江苏省南京金陵中学的张准平和李申杰。

IOI 是智力与操作计算机能力的竞赛，要求选手具有全面的计算机知识、较高的心理素质及应变能力，显示着各地青少年计算机普及教育的最高水平。中国队九届参赛共 35 人次，均全部荣获奖牌，1996 年实现了全“金”的突破。这反映出我国青少年计算机普及教育的快速发展和教育部门对高科技领域的关注。

“风云”一出，呼风唤云

在台湾智冠公司强力推出“神笔马良”马荣成先生的惊世大作《风云》游戏篇之后，香港嘉禾电影公司也趁势挟耗资 8000 万元、汇集港台红星的《风云》电影篇席卷而来。两家公司联袂推出的一系列有奖观映活动，使玩家和电影迷集聚一堂：看电影、玩游戏、得大奖，不亦乐乎。同时，游戏《风云》的完全功略宝典也于九月中旬面市。“如果你被困迷宫、如果你寻宝无门，如果你欲挖掘支线剧情，……那么这本全彩‘武林秘籍’（在国内售价 15 元），将是你最好的选择。”

电脑等级考试 明年起用新纲

教育部考试中心日前组织专家对全国计算机等级考试大纲进行了全面修订，自明年起，考试按新大纲组织笔试和上机考试。

为了适应计算机应用技术的发展，新版考试大纲对一、二、三级考试内容均做了一定程序的调整、补充，如在文字处理模块中，在保留原有 DOS 环境下 WPS 的基础上，又新增了运行在 Windows 环境下的 WPS97。此外，适当增加了网络、多媒体等内容，四级考试大纲未做调整，但增强了合格证书的防伪措施。

联想暑期促销 又创 6.5 万佳绩

联想暑期促销活动 8 月 25 日降下帷幕，65000 台家用电脑的销量，为短短两个月的促销画上一个完满的句号。

自 7 月 15 日开放“幸福之家”以来，除实达、TCL 外，又有柏安、超群等 30 余家 PC 厂商先后与联想签定 OEM 协议，预装“幸福之家”随机软件也有不俗的业绩。

电脑魔道争霸 反毒义士亮相

北京东方远望科技发展公司开通了国内第一个反病毒免费咨询电话：800－810－0820。用户可通过这部专线电话来了解反病毒产品性能、网络安全与管理常识和产品操作等信息，公司则了解用户的潜在需求、分析购机动向及消费习惯。用户还可以访问反病毒主页（网址：http://www.delphi.com.cn），查询到世界最新反病毒信息和反病毒基本知识。

上海黑客落网 直接损失过万

上海某知名信息网络的技术人员在例行检查中，发现网络遭遇电脑黑客攻击。据此，市公安局刑侦总队和电脑管理监查处联手破案，并以反跟踪及其它高科技手段，於 7 月 13 日以涉嫌侵入并破坏电脑信息系统的罪名抓获了犯罪嫌疑人杨某。

杨某系国内一著名高校数学研究所计算数学专业的直升研究生，具有国家电脑软件高级程序员资格证书。杨某利用为一电脑公司工作之机，进入该信息网络，仅非法使用时间就达 2000 多小时，造成直接经济损失 1.6 万元。

百余师范院校 将建校园网络

教育部为各地 140 余所师范院校建立校园网络项目最近启动。该项目



是由世界银行提供贷款、国家教育部设立的大型计算机工程项目，金额达数亿元人民币，目的在于改善中国师范院校的办学条件，提高学校的管理水平，培养高素质的师资队伍。该项目将于明年底全面完成

UbiSoft 和 ChinaByte 结伴

近日，来自法国的著名游戏软件制作和发行公司 UbiSoft 和国内著名在线信息服务商 ChinaByte 在北京签订了长期合作协议，结成了战略合作伙伴。

中国开始出售电子机票

美国联合航空公司驻北京办事处出售的电子机票是无形的，传统的机票上的信息现在都已存入公司的电脑中。旅客登机时，只要拿出用来购票的信用卡与电脑中的信息核对相符，即可通行无阻。电子机票方便快捷，购票、退票、更改都通过电话完成。

美国联合航空公司在全球最早实施电子票务，中国是它推广电子票务的第一站。中国民航十分重视服务系统的电子化，今年将投资 30 亿元用于计算机订票系统升级和商务数据网络建设等。联航预计到明年底将把电子机票业务扩展到它在中国各地的票务代理商。

港大“数码校园”
学生“一人一机”

为了全面展开资讯科技教育，从本学年起，香港大学所有一年级本科生须拥有一部笔记本电脑（校方亦与电脑商接洽，让学生以原价的四分之一的优惠价钱购买）。在“资讯科技教育发展蓝图开展”仪式上，2300 多名新生得到笔记本电脑，开创“一人一机”的先河。另外全校计划安装近万个连网点，让学生随时随地可直接国际互联网络及校内的电脑网络。迈向“数码校园”的第一步后，最终的目标是让全校的学生和职员，无论在校园内外，何时何地都可用电脑，接通电脑网络

无“网”不胜，“裕兴”上网

国内最大的普及型学生电脑生产企业——裕兴公司，在成功地实现了与电脑文本文件互换和数据库应用后，又创造了一个“奇迹”：将“裕兴电脑”成功地与中国电信网实现了连接。

中国电信所属北京电报局率先为裕兴公司在北京地区上网的用户开通了 163 网/169 网的浏览、收发电子邮件、查阅股票信息等多种服务，上网用户还可以从网上下载近千种裕兴公司开发的学习、娱乐软件。

丽台挑战 Voodoo
新卡十月登场

在 Voodoo 一统国内 3D 天下的今天，著名图形加速卡制造商“丽台科技”将向 Voodoo 发起了强有力的挑战（由“致荣信息”代理，10 月推出）。

WinFast 3D S320 是全新 128－bit 3D 图形加速卡，支持 AGP－2X、32－bit ARGB、24－bit Z－buffer、8－bit stencil buffer 以及 Anisotropic filtering，支持 Direct x6.0 与 OpenGL1.2 应用程序界面，透过单周期可完成多重贴图的特异功能，内建三角设定运算引擎，可降低 CPU 与 AGP BUS 的负载，提高 3D 运算效能。

销售信息
连邦 PC 软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件 名称	教育学习软件 名称	实用工具软件 名称
1	风云(含书)	翰林汇多媒体教程	KV300
2	盟军敢死队	随心所欲说英语	瑞星杀毒软件
3	连邦娱乐套装	开天辟地(增强版)	东方快车 98
4	三国群英传	万事无忧(增强版)	实用工具快车
5	仙剑奇侠 95 版	轻松学 WIN98/OFFICE97	即时汉化专家 98
6	少女魔法师	即学即会 OFFICE97	VRV 套装
7	绝地风暴	春迷 900	KILL 98 认证版
8	台球二代	轻轻松松背单词	超级解霸 5.0
9	魔法门Ⅵ－天堂之令	一步一步学上网	Netscape communicator 中文套装
10	VR 特警	即学即会 WIN98	金山词霸Ⅱ



国内最新游戏上市追踪



上市烽火

上市日期：1998 年 10 月

本期力作：

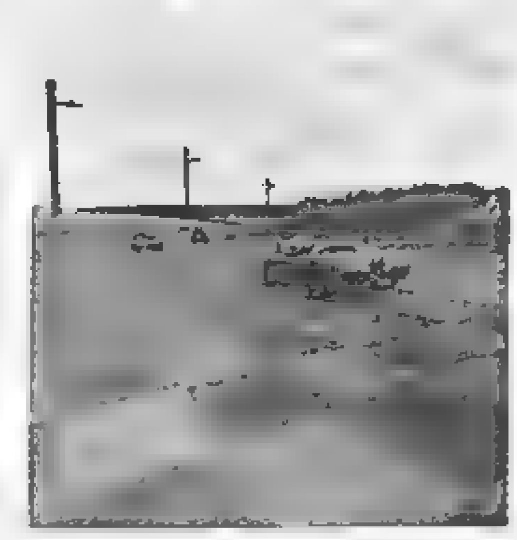
《极品飞车Ⅲ》

(Need For Speed Ⅲ)



本栏编辑/CY

《极品飞车Ⅲ》(Need For Speed Ⅲ)



游戏类型：体育运动

出品公司：电子艺界

上市代理：电子艺界

系统要求：P166/32M

推荐配置：游戏杆＋3Dfx

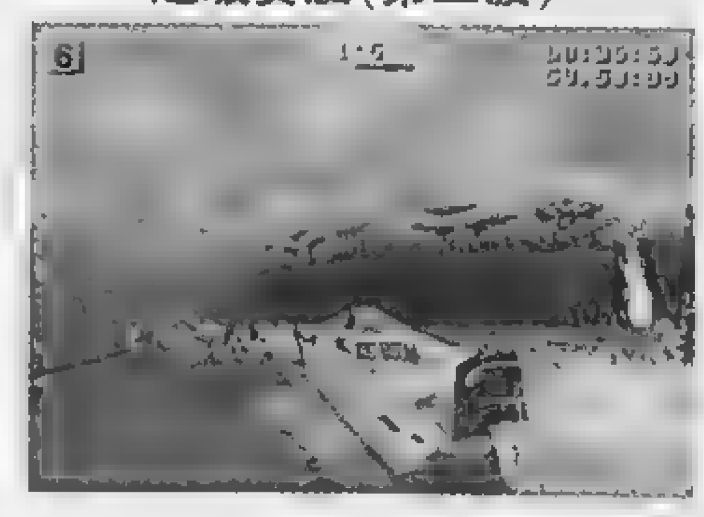
上市前景：★★★★☆

黄昏、落日、静静的落叶和无限向前延伸的跑道，这时候除了驾驭名车之外，你还想要什么？即将由电子艺界推出的《极品飞车Ⅲ》，不仅将赋予玩家在公路上开着名贵跑车奔驰的快感，更提供了全新的追缉模式，让玩家尽情享受追逐与被追逐的乐趣，以及更多意想不到的新特色！

追缉模式的加入，应该是这一代产品最大特色，玩者可以选择扮演警察追逐超速车辆，或成为逃避警察追捕的超速车辆，各中滋味，还得自己体味，《极品飞车Ⅲ》将会给喜欢竞速的玩家带来空前的乐趣。

上市延期

超级赛艇(第三波)

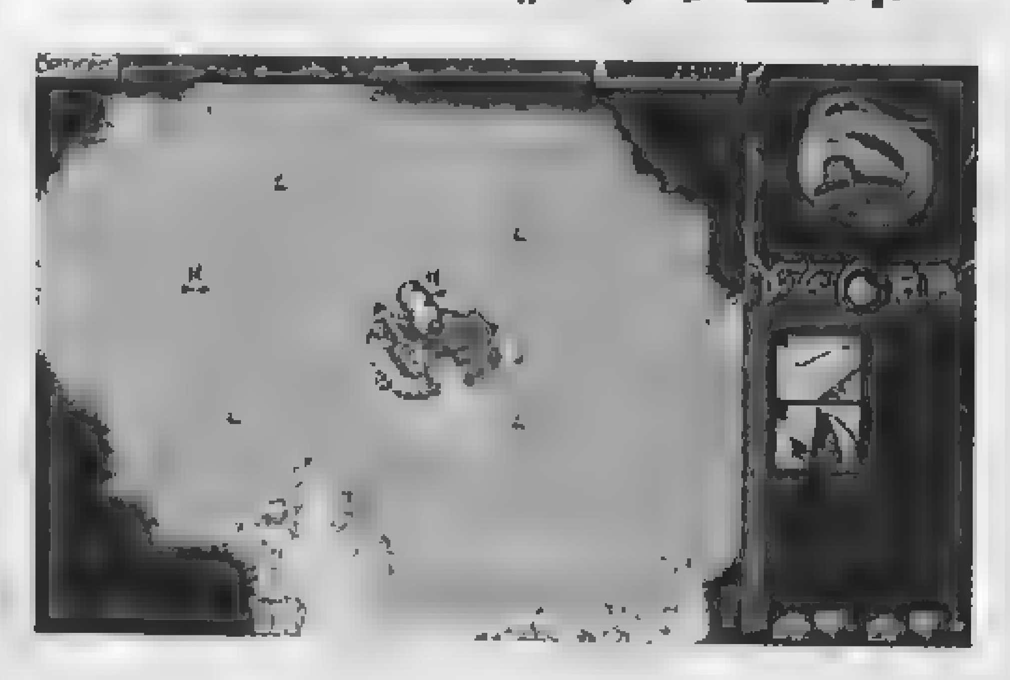


红线飚车(上海育碧)



特别报道：

《沙丘 2000》终于上市！



受到公司合并（EA 收购 Westwood）影响，发行一推再推的《沙丘 2000》经新天地、EA、Virgin 三方协商将继续由新天地互动多媒体技术有限公司在国内进行发行。该游戏已于 9 月 26 日隆重上市。

此前新天地已经为《沙丘 2000》的全球同步上市做了大量的宣传推广工作，并且完成了包装部分的生产。经与 EA 友好协商，EA 最终授权新天地在国内发行此游戏。EA 拥有 Westwood 以后产品的全球范围发行权，同时 Westwood 以前制作的产品在国内的所有权仍然归新天地所有。



《银河飞将Ⅴ:世纪的预言》

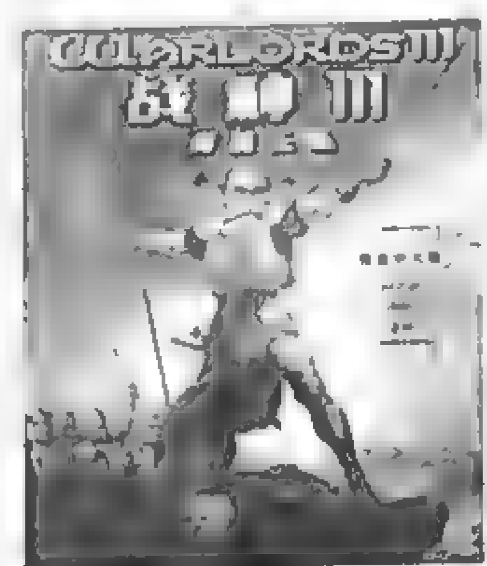


游戏类型:互动+飞行
出品公司:电子艺界
上市代理:电子艺界
系统要求:P133/32M
推荐配置:游戏杆+3Dfx
上市前景:★★★★☆

自上市烽火开设以来,《银河飞将Ⅴ:世纪的预言》已经是第三次登场了,真可谓是千呼万唤了。不知什么原因使这款倍受飞行类游戏送期待的巨作推迟了近一年。

从现在拿到资料来看,《银河飞将Ⅴ》并未做出任何改进,也许只是解决了制作中的难题罢了。因为两次刊出,再加上是一款大作,因此游戏的内容大家可能都耳熟能详了。第三次将其请入烽火台,只是想告诉大家,《银河飞将Ⅴ:世纪的预言》这回真的要来了,不知电子艺界葫芦里卖的什么药,只是希望这回不要再推迟了。

《战神Ⅲ英雄王朝》



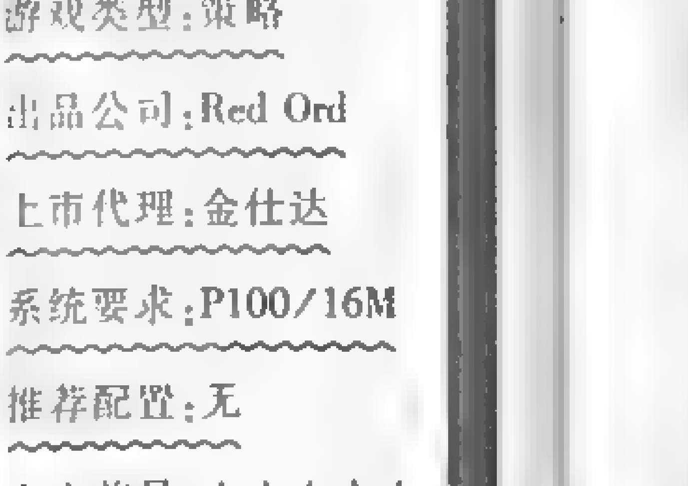
游戏类型:策略
出品公司:Red Ord
上市代理:金仕达
系统要求:P100/16M
推荐配置:无
上市前景:★★★☆☆

邪恶的贝恩王与萨物克君王早已显露勃勃的野心,才宁静和平了不久的阿及利亚大陆又将面临生灵的涂炭。正义的阿及利亚骑士们愤而群起……于是,玩家们这次又将目睹一个英雄王朝的到来。

尽管这已是战神的第三代,但其易于操作的特点却未改变,并且紧密结合了最新软硬件技术,每一项设计比前代都有所提高。《战神Ⅲ》还加入了网络功能,使这一系列的玩家首次可以进行多人游戏。

上海金仕达已对此游戏进行了全面汉化,使英文较弱的朋友也可以享受到游戏的乐趣。

《虚幻世界》(Unreal)



游戏类型:动作冒险
出品公司:EPIC
上市代理:上海育碧
推荐配置:P166/32M
推荐配置:3Dfx
上市前景:★★★★☆

作为一款动作类游戏,《虚幻世界》在故事情节上并无可圈可点之处。一样是在充满机关的建筑内和自然环境中,依靠非凡的身手和头脑与异形进行生死搏斗,最终取胜。但不可否认《虚幻世界》借助3Dfx技术,创造了一个比《Quake Ⅱ》更真实的虚幻世界。

该游戏的场景及异形十分恐怖,仿佛是一部惊心动魄的恐怖片,其过于苛刻的硬件要求可能是许多玩家难以承受的,但随着广大玩家硬件水平的逐渐提高,它突破射击游戏纯暴力动作的感受,将会使它迅速流行起来。

《装甲指挥官》



游戏类型:即时策略
出品公司:Microprose
上市代理:第三波
系统要求:P166/16M
推荐配置:无
上市前景:★★★☆☆

这是一套以战争为主的游戏,其中并没有复杂的策略经营的内容。

对于战略游戏迷来说,他们可以更专注于士兵(机器人)在战场上的行动与作战,并且规划各种战略与战术。

《装甲指挥官》是由许多任务与关卡组成,在每个任务中,玩家最多可率12个机器人在战场上作战。虽然看起来规模与一般的即时策略游戏相差甚远,但事实上这是一个相当有深度的战略游戏,尤其每台机器人各有其性能与武器的特性。玩家必须善用他们的特点,配合地面与周围的环境,做出正确的决策才能百战百胜。

《百战天虫2》(Worms2)



游戏类型:策略
出品公司:Microprose
上市代理:上海育碧
系统要求:P100/32M
推荐配置:无
上市前景:★★★☆☆

武装起来吧,又一场魔战迫在眉睫!

继成功推动《百战天虫》后,Microprose又将《百战天虫2》重磅投入市场。二代是一款多人游戏,玩家既可能在20分钟后就灰溜溜地甘拜下风,也可能驰骋疆场20小时后依然称王称霸,结果怎样,除了高超的技巧还需要有一些运气。

《百战天虫Ⅱ》将把你带入一个离奇古怪却妙趣横生的卡通世界,你的使命就是向那些侮辱你朋友,破坏你家庭的坏蛋们复仇,全歼敌人。

在游戏中除了单打独斗,以一夫当关的气势对付17个坏蛋虫子,还可通过局域网或Internet与其他玩家连机游戏。

《铁甲风暴——黑色战线》



游戏类型:即时策略
出品公司:目标软件
上市代理:目标软件
系统要求:P100/32M
推荐配置:无
上市前景:★★★☆☆

熊熊战火涌起时,战线也随之拉开,《铁甲风暴》之后《黑色战线》又燃起了一场新的战斗。

《黑色战线》是《铁甲风暴》的一个资料片,在支持原版的基础上,对一些玩法设定进行了调整。《黑色战线》共包括20关,十几种新的地形、几种新玩法、数种新的机器人部件、建筑物、终极武器、黑市交易飞船、地空一体机等全新的游戏内容。

该资料片的发售,对延续《铁甲风暴》的生命力将起到一定作用。除了新增功能,资料片还修改了原游戏中的许多Bug。

《战国美少女》



游戏类型:RPG
出品公司:TGL
上市代理:智冠
系统要求:486/16M
推荐配置:无
上市前景:★★★☆☆

由于日本战国时代有着丰富的人物以及历史事件,因此许多游戏也经常以此为背景进行创意,《战国美少女》"正是此类游戏的佼佼者。

忍者是古代日本的一种终生职业,只能忠于一个政权。女主角百地天心为了成为一名真正的忍者,在游戏中历经了磨难。

由于采用了微软的Directx技术,这款游戏在画面的表现上相当出色,整体风格偏重卡通化。除了娱乐外,游戏还记述了古代日本幕府时代的一段历史。幕府的兴衰始末,尽显其中。

《明星高尔夫》(Tiger Woods99)



游戏类型:体育运动
出品公司:电子艺界
上市代理:电子艺界
系统要求:P166/32M
推荐配置:无
上市前景:★★★☆☆

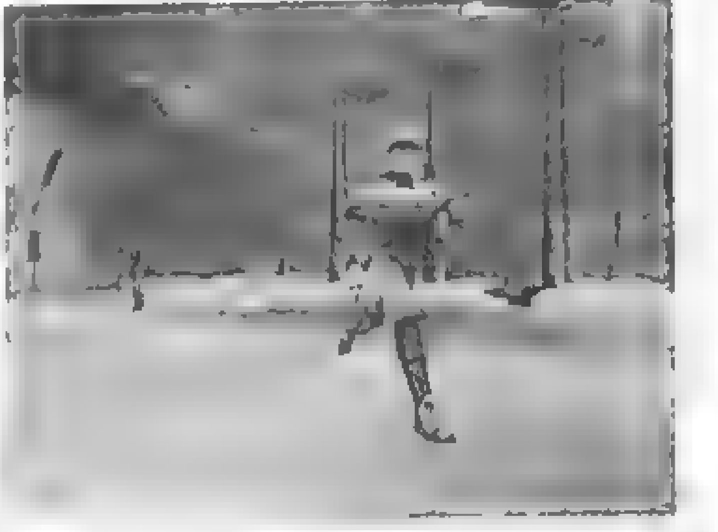
电子艺界著名的高尔夫系列终于要首次和中国玩家见面了,这次引进的《Tiger Woods99》是以高尔夫名将Tiger命名的高尔夫球Video Game,能够给玩家真实的打高尔夫球感受。

该游戏用实拍的风景秀丽的比赛现场,配以快速的3D电影场景转换,构造了几近真实的游戏环境。再加上众多高尔夫名人的登场,使玩家经历比赛的同时,纵览世界各地的湖光山色,体会高尔夫的贵族享受。向名将学习,与高手对抗,享受大自然美景,这就是《Tiger Wood99》,高尔夫游戏中的极品。

流星时空



奥米隆之游魂野鬼

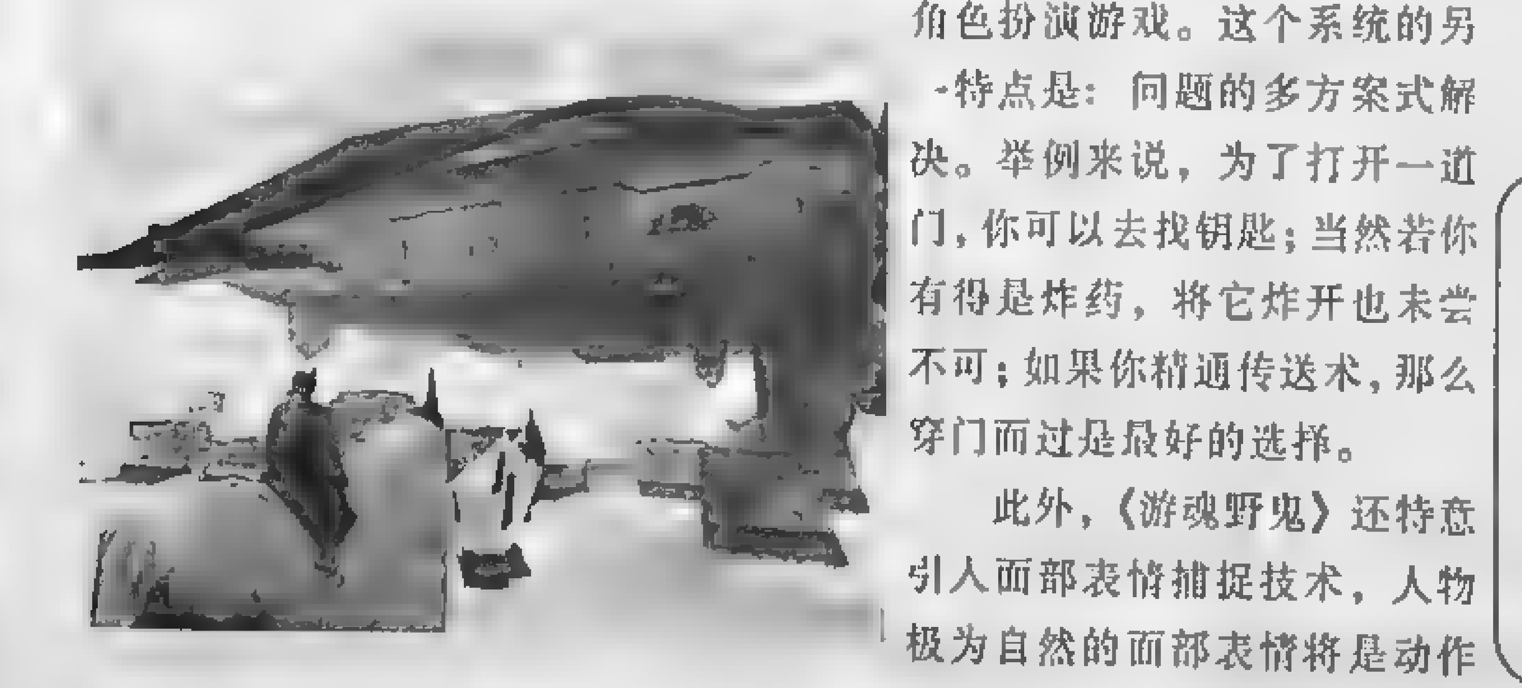


《古墓丽影》系列的走红，使动作冒险类游戏的受欢迎程度，达到了前所未有的高度。作为这股热潮的始作俑者，Eidos 公司除了延续《古墓丽影》的辉煌之外，还希望在这个领域里做些新的尝试。于是他们在新作《奥米隆：游魂野鬼》中，尝试使游戏的动作和冒险两方面内涵，都能达到此类游戏的顶峰。

这款游戏拥有一个史诗般美丽的故事情节，爱、恨、情、仇使人感怀。整个游戏的核心是一场抵御邪恶力量的战斗，最后以打败在奥米隆收集灵魂的邪恶法师告终。游戏中的世界，地域广阔，地图上的每个区域都可称之为一个"王国"。最大的王国是奥米隆，跨度大约有三里，必须依靠反重力飞车往返其中。游戏中有许多神秘的地方，如蜿蜒的地下墓穴、冰冻的平原和漂浮的古城市等。

动作方面，《游魂野鬼》将在一般动作游戏的基础上引入格斗游戏中的必杀技系统。制作小组借鉴了《铁拳》等 3D 格斗游戏的特点，让玩家在与敌人展开近身肉搏时，能象在格斗游戏中那样出招。为此游戏还引入了动作捕捉技术，使人物的动作更加逼真而魄力无穷。除了类似《古墓丽影》中的跑、跳之外，游戏中也可以用镭射枪进行射击，方式和《古墓丽影》相同，可以自动瞄准。

冒险方面，制作小组希望能提供给玩家前所未有的自由度，因此特别开发了一个智能冒险管理系统(Intelligent Adventure Manager)，将奥米隆营造成一个生活气息浓郁的城市。这里有白天黑夜之分，街道繁忙拥挤，车辆川流不息，路边和建筑物里到处都是人。玩家可以进入每个房间和建筑物中，观看人们在未来世界生活的情景。实际上，刚开始时你可以忽略冒险，转而去探索这个广大的世界。就这一点而言，似乎更象是在玩角色扮演游戏。这个系统的另一特点是：问题的多方案式解决。举例来说，为了打开一道门，你可以去找钥匙；当然若你有得是炸药，将它炸开也未尝不可；如果你精通传送术，那么穿门而过是最好的选择。



此外，《游魂野鬼》还特意引入面部表情捕捉技术，人物极为自然的面部表情将是动作冒险游戏的又一大突破。因为需要与游戏人物对话，所以过去往往被忽略的面部表情，一下子成为制作小组着力攻克的难题。通过表情捕捉技术，人物说话时嘴部肌肉的变化和发出的声音磨合得丝丝入扣，让人不敢相信这是在与游戏中的角色交谈。

HIGHLIGHT

了解了《奥米隆：游魂野鬼》的各个细节之后，不由对其中许多全新想法和尝试甚感兴趣。现在的游戏市场上，要找到一个极富创意的佳作实在不容易。游戏的宣传语中说道："《游奥米隆：游魂野鬼》不仅是款出色的游戏，它还将是一种全新的体验！"，但愿此话不虚罢。





文/流星雨工作室　　编辑/石子

游戏名称：Omikron: The Nomad Soul
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Eidos Interactive
Quantic Dream
上市日期：1998 年 10 月
期待程度：★★★★

CAESAR III

凯撒大帝 III

Impression 最成功的《Caesar》系列，向来以将《模拟城市》与《文明》的城市发展和科技发展密切结合而闻名于业界。如今，该系列的新作《凯撒大帝Ⅲ》已经开发过半，其画面比原来大幅升级，内容也较原来丰富了许多。

在《凯撒大帝Ⅲ》中，你扮演的依然是罗马帝王，负责管理整个罗马城的资源利用、就业状况、土地价值、军事投入、政治利益等各个领域。此游戏将提供两种不同的玩法，一种是具体的战役游戏，你可以通过完成一系列的目标来延续你的统治生涯；另一种则是类似《模拟城市》般发展你的领地。前者有着一条完整的故事主线，如单人即时策略游戏那样需要通关；后者则可以满足那些想建造出庞大华丽的罗马帝国的玩家们的意愿。

《凯撒大帝Ⅲ》的核心界面非常类似《模拟城市》。在你建造伟大的罗马帝国时，你必须对古代人们的生活方式心中有数。当你划拨一块土地作为居住区，你的臣民将会在此安营扎寨，当然你必须给他们提供足够的水源。每种建筑都有其各自的功能，而且每个建筑的营造都会对你的城市产生多方面的影响。比如建造市场可以提高地价，但也会使附近变得嘈杂和肮脏，而使地价降低。《凯撒大帝Ⅲ》中有 9 种不同派别的建筑，分别为行政、教育、医疗、娱乐、工业、监察、宗教、安全和水利。行政和监察建筑会影响税收，参议院和广场都属这一类；教育设施则与人口数目息息相关；宗教、娱乐、医疗建筑是臣民愉快与否的关键；而工业建筑中，农田可以养活臣民，作坊产出货物，市场则用于交易；安全建筑提供了玩家抵御外族入侵的能力；至于水利建筑则是臣民生活的基本设施。

当然，在《凯撒大帝Ⅲ》中除了合理营建你的城市之外，玩家还须关心军事上的事务，修建墙、塔、门房等建筑来保护城市安全。游戏在作战方面，采取了现在最流行的即时形态，也就是我们通常说的即时策略。为此，Impressions Studios 取消了前作中那种分屏的作战画面，入侵的军队将直接从地图的边缘出现，你的军队则直接从军事建筑里出发。这样的做法，使从经济角度和作战角度考虑的战斗，紧密的整合到了一起。军事建筑的地理位置将直接影响到军队奔赴前线的快慢，而且一旦对方杀入你的城市，那么城市里用于防守的军事建筑直接影响战局的进展！

此外，《凯撒大帝Ⅲ》还在 AI 上有所增强，一旦你建造了一种建筑，它就从城市中的人口里自动雇用一些雇员。当你建造了监察建筑后，就会有一位督察开始每天巡查城市中的火灾和犯罪情况，以及离路途最近的水渠。你可以和你的臣民交谈，了解生活情况，如果他们觉得很烦闷，那就说明需要建设娱乐场所；觉得饥饿，就说明食物太少；担心火灾则说明附近没有督察在巡逻！



HIGHLIGHT

事实上，《凯撒大帝Ⅲ》的变化还有许多，除了我们上述提到的之外，还有许多新元素融入，其中包括建造庙宇、祭拜神灵来降低天灾人祸的发生，而游戏中更多的惊喜还要到游戏发行后才能知道。《凯撒大帝Ⅲ》的游戏画面可以说是十分精致，再加上一些新增的部分，相信它应该是个充满惊喜的作品。

文/流星雨工作室　　编辑/石子

游戏名称：Caesar III
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Impression Studios / Sierra
上市日期：1998 年 11 月
期待程度：★★★★☆

THE SETTLERS Ⅲ 工人物语Ⅲ

《工人物语》系列可以说是策略模拟类游戏中比较卖座的一个，从出道到成名，它拥有了一群忠实的玩家。如今，Blue Byte 希望它的续作《工人物语Ⅲ》，能够带给玩家更大的乐趣

此次《工人物语Ⅲ》的系统，较前作有了一些改动。图像的变化最为明显，画面色彩从 16 位 640x480 提高到了 1024x768(甚至 1600x1200)。与一代比较，三代的活动范围更广阔，建筑物更细致，卡通制作也上了一层楼。游戏画面成功地转述了游戏的深度，其挑战性和复杂性也蕴含其中。鲜明的视觉效果、至微的细节、不停歇的运作，以及魅力十足的幽默人形，给玩家极深刻的印象。这不仅吸引了目光敏锐、喜欢挑战的玩家，同时也抓住了爱幻想的玩家的心。

《工人物语Ⅲ》包括三个种族：罗马族——最好的世界种族；埃及部落——最好的建筑师；亚洲部落——最好的战士，同时也融入了很多神话色彩，因为主宰神 Earthly 对[illegible]人类表示不满，因而发出了最后通牒，人类必须进行改观，[illegible]去，否则必将[illegible]。这种"人神之争"的游戏形式将成为战斗爆发的前提基础。作为种族的首领，玩家不但要应付诡诈的神灵，忍受他们毁灭性的破坏，还要不时地取悦他们，请求他们的帮助。《工人物语Ⅲ》中还增加了不同种族间的贸易活动，在多人游戏时，部分物品增设了特殊功能。前两作中，玩家很少能控制军队，这很大一部分原因是制作者对这方面缺乏热情所至。而这次，制作者希望游戏的行动指挥力更具广泛性和多样性，所以采用了群体指挥系统，使玩家可以同时控制一大群人民

前两作最大的问题是界面，由于所有事情都是同时进行的，界面的显示范围有局限，因此监控非常烦琐。此次 Blue Byte 从多方面着手解决了这个问题。首先扩充了指南手册；其次增加了更多的游戏控制功能，展示在主[illegible]方，而不是藏在界面和对话[illegible]；最后将增加更多的指示与警告，通知你事物的进行情况。同时游戏也将支持连线对战模式，现今的构架可以支持大约 10 个玩家，Bule Byte 希望将其扩充到一次容纳 20 个玩家。另外，Bule Byte 有了一个尚在测试中的服务系统。在连线中，事物发生发展的速度要比从前快得多，一般 2—3 小时就可以结束战斗了。

HIGH LIGHT

温馨的画面，极具深度的策略性，也许是《工人物语》系列吸引了无数玩家的真正原因。如今，它的第三作依然沿袭前作的特点，相信成功将是指日可待的。

文/流行雨工作室　　编辑/石子

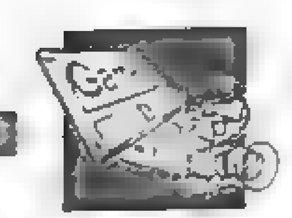
游戏名称：The Settlers Ⅲ
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Blue Byte
上市日期 1998 年 10 月
期待程度：★★★★

地下城守护者Ⅱ

经历了漫长的等待，玩家将很快见到《地下城守护者 2》的到来。新作着力改进了许多原作中的缺陷，因而将发行日期一拖再拖。当笔者从互联网上获悉该游戏将在 11 月发行时，才消除了疑虑。还是让我们来看看这究竟是个怎样的家伙吧。

令人高兴的是，一代中的"随抓随扔"的作风将被彻底改掉，取而代之的是"注重攻击和防御策略"系统。虽然该系统的情况现在还不很明了，不过若游戏不再是一味狂乱的点击，而是给战斗赋予一种新的形式，那么对玩家无疑是一件大好事。游戏中的怪物各有他们的空间，打仗时要排队等候加入战斗，或者花费很高的超能力进行输送。其中，大怪物变得更加"威风凛凛"，小怪物们也颇具战斗力。超能力系统本身，将是控制使用魔法和新陷阱的法门。

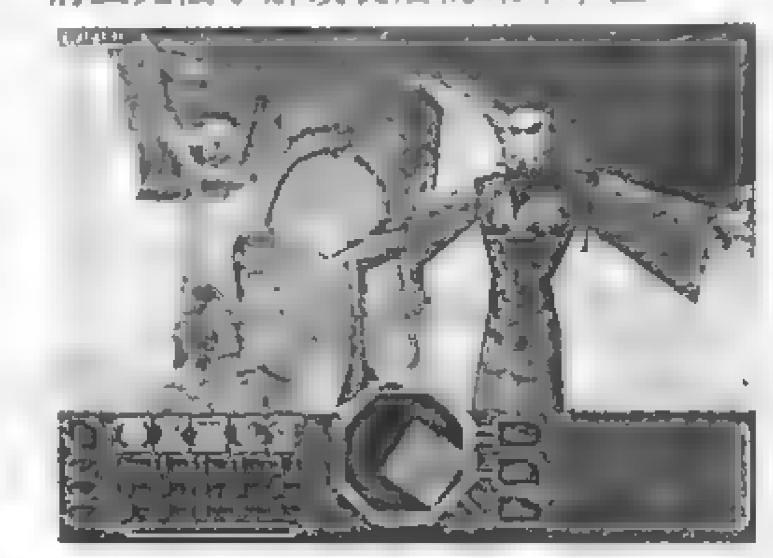




另一个值得注意的改变，是在第一人称视角上。它建立在多边形人物基础上，会比一代更清晰。这种视角的改进，虽然只是整个游戏的一部分，但同时增加的支持 3D 加速的视角，显然将会大受欢迎。这种视角将明显地体现在闪光魔法和战斗效果上，同时光影效果也得到了大幅的提升。

当然《地下城守护者Ⅱ》还加入了一大堆新的生物，包括黑暗骑士、黑暗精灵、火蜥蜴等等。Bullfrog 在发售游戏的同时发售了新怪物的细节，旨在保持新鲜感并提高期待程度。这款游戏，计划象《横扫千军》那样定期发布新的怪物模型，并在互联网上供广大玩家下载。

《地下城守护者Ⅱ》中还将出现新的地下机关，如吊闸、哨所陷阱、恐惧陷阱(可能会引起敌人的恐慌)等。由于采用了新的超能力系统，因此增加了新的魔法，如 Tremor 能引起一场小地震，Turncoat 能使得敌人起内讧。除了去掉"随抓随扔"以外，另一个重要变化是改善了人工智能，很明显 Bullfrog 对此非常谨慎。在一代中，AI 程度不高使单人游戏的乐趣大减，为此 Bullfrog 专门着手解决了这一问题。目前虽无法了解改良后的结果，但 Bullfrog 保证，游戏中的 AI 表现已不会再让玩家觉得格格不入了！

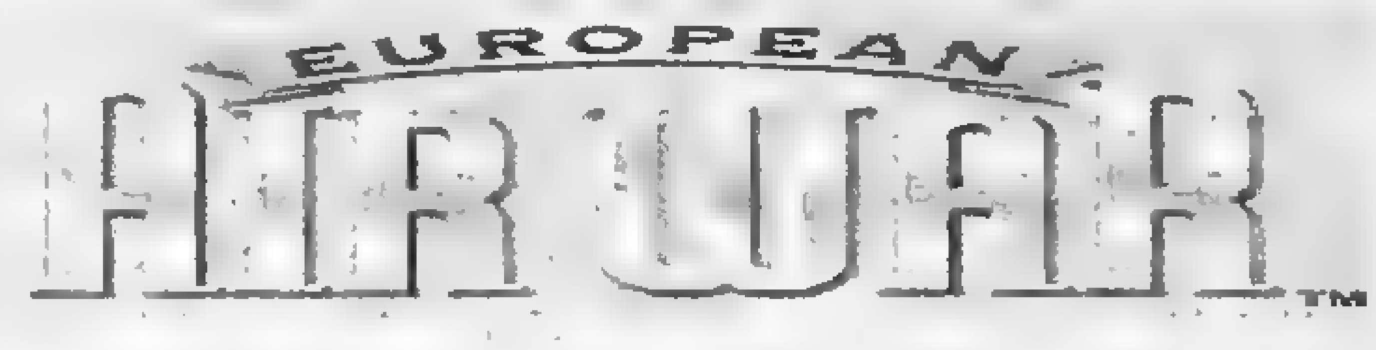


HIGH LIGHT

《地下城守护者》是一个很具创造性的游戏，实在是乐趣无穷。Bullfrog 在二代中，努力改进前作的不足，并使其更好地支持 3D 加速卡，无疑是对原作的完善。相信它会令每个曾经沉迷掘地的玩家，再度迷恋上当地下城主的日子！

文/流行雨工作室　　编辑/石子

游戏名称：Dungeon Keeper 2
游戏类型 即时策略[ST]
制作公司 Bullfrog/EA
上市日期：1998 年 11 月
期待程度：★★★★



欧洲空战英雄

如果你玩电脑游戏已有 4、5 年光景，或许听说过一款名为《太平洋空战英雄》(Pacific Air War)的游戏。这款以二战为背景的空战游戏，由于创造性地引入了真实的驾驶员座舱，而成为 1994 年最受欢迎的飞行模拟游戏。如今，它的续作《欧洲空战英雄》的开发已近尾声，预计将于年内上市。

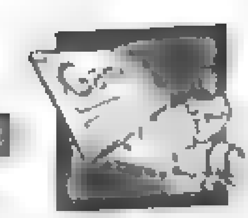
尽管这款续作在设计中遇到了不少困难，但开发小组还是力求在游戏中，呈现出高品质的飞行物理模型、符合历史战役的剧本和精致的动态战斗场景来。目前，几乎所有同类游戏都标榜的 3D 贴图、动态光影和立体声音效，也将毫无遗漏地出现在游戏中。



《欧洲空战英雄》将是年内发行的，唯一一款具有动态战役和支持多人任务的二战飞行游戏。它为玩家提供了 1940、1943、1944 三个不同时期的战场。1940 年时，玩家将选择英国皇家空军或者德国空军，在不列颠上空与对方展开殊死搏杀；而在 1943 和 1944 年，玩家还可选择多国空军，加入到后来的战斗中去。

与其它飞行模拟游戏不同，《欧洲空战英雄》中的任务走向并不是事先设定好的，它是由电脑随机产生的。来自英、法、德及其附近地区的超过 300 个城市和空中战场，被制成了战图模型。玩家将被安排到那段战火纷飞的岁月里，执行某个历史使命，如轰炸德国的空军基地柏林、计划入侵诺曼底等等。也许你非常希望用自己的战机来改变历史，但是办不到——让希特勒赢得战争的胜利，是全世界人民所无法接受的。不过你在激战中的表现却能左右这场空战的结果，比如你驾驶德国战机在不列颠空战中，能让伦敦上空的鹰断翅折臂的话，那么希特勒入侵英国的"海狮计划"，这场历史中未曾上演的好戏，也将拉开帷幕。玩家在每个战役中，执行的任务数目同样会根据你作战时的表现而定，这种





全动态的任务行进方式实在是一个[illegible]小的创举

当然，并非每个人都有兴趣或者有时间沉迷于数十个连续任务之中，有不少玩家更愿意在一个任务中速战速决。《欧洲空战英雄》为此专门设计了一个单任务生成器。虽然它还不是一个可以让你随心所欲的生成器，但你已经完全可以凭兴趣自由设定敌人出现的时间和地点了。在单人任务中，你可以选择战机、任务执行时间、天气情况、巡航高度，并选定任务类型（拦截、轰炸、空中格斗、护送、找寻并摧毁等等），当然，如果你并[illegible]在乎这些因素对40年代[illegible]影响的话，那么“随机生成”的选项[illegible]该是最好的选择

[illegible]你：《欧洲空战英雄》[illegible]游戏那样对空中缠斗作限制，玩[illegible]不但可以在其中混战一场，也可以相互协作共同完成截击、轰炸等任务

HIGHLIGHT

在《欧洲空战英雄》中，玩家可以驾驶的40年代战机，将达到20架，再[illegible]10种敌[illegible]战迷开心不[illegible]数量的二战飞机，都[illegible]在游戏中用18种角度[illegible]个够，似乎还是头一回！

[illegible] 编辑/石子

游戏名称 European Air War
游戏类型 模拟[SI]
制作公司 MicroProse
上市日期 1998年11月
期待程度 ★★★★

恶煞车手 II

也许对于国内的玩家，《恶煞车手II》并不是一个名品。但是在欧美，这款游戏却以难以置信的速度、相互间血腥的杀戮以及最为著名的暴力倾向，在TOP100之上屡居前10名。如今，这款游戏的续作，将于11月由Stainless Software推出。

当然，在续作中暴力仍然无法避免。不过游戏的制作者宣称，《恶煞车手II》将有比这更值得注意的地方，如



众多的新型车辆、对Direct 3D以及3DFX的技术支持等等。游戏的基本概念仍然没有变，那就是驾驶着超强马力的赛车在赛道上飞驰，胜利方法有两种：第一个冲过终点，或者击败所有的对手，作为唯一的参赛车手到达终点。

这款游戏与其它赛车游戏有一个极大的不同之处，比赛时玩家不必一直待在赛道上，这意味着玩家可以离开赛道探索周围，从而找到提升能力及干掉对手的机会。玩过前作的玩家也许会对游戏中的行人有所记忆，在2代中这些可怜的、可以被肆意撞倒的倒霉蛋依然存在，也依然不知死活。不仅如此，在游戏中玩家还可以向一切活着的生物撞去，如狗、牛、甚至大象。不过为了避免过于血腥，游戏的制作者共设计了三个版本——人类、僵尸以及异形，换而言之，在某些版本中被撞倒的将是僵尸和怪物。

撇开这些血腥暴力的因素后，游戏最大的改变之处，就是车辆受损的状况更为合理化。如果在《恶煞车手II》中驾驶的车辆遭受了一次重大撞击，那么车体不但会出现凹损，而且其中的一部分也将不翼而飞。如果够严重，它就会弯曲变形，甚至一分为二。当然，对手的车辆自然也不例外——尤其是当你以每小时200公里的时速



向他撞去的时候。看着对手的车辆弯曲成一个令人难以置信的角度，冒出浓浓的黑烟时，相信你一定感到十分满足。与前作一样，在赛道上散布着众多的宝物，但并非全部可取。

《恶煞车手II》中新车众多，最让人惊讶的是一辆犹如没有翼的飞机般巨大的客车。从试玩版中看来，游戏的制作者已将前作的特点发挥到了极致。可以肯定，那些喜欢刺激的撞车场景的玩家们，又找到了一个最佳的发泄途径。

HIGHLIGHT

说实话，对这款以暴力为主的游戏，我们并不十分欣赏。唯一希望的，就是游戏的制作者能够控制一下暴力血腥场面的频繁出现，毕竟暴力不是我们玩游戏的真正目的。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Carmageddon 2
游戏类型：运动[SP]
制作公司：Stainless Software
上市日期：1998年11月
期待程度：★★★☆



摩托 2 英豪

想必很多玩家都已领略过《摩托英豪》的风采，其专业的竞赛设计、华丽的赛车、流畅的赛道、赏心悦目的背景以及飙车时疯狂刺激的感觉给无数赛车爱好者留下了深刻的印象。秉承一代的种种优点，EA在1998年又将推出了它的后继版本《摩托英豪II》。

《摩托英豪II》较其前作有了较大的改进，它所突出的一个中心是带给玩家全新的赛车体验，它还给所有玩家带来了梦寐以求的自由度。玩家既可以根据自己的喜好选择赛道和车型，还能选择天气状况（晴天、雨天、雪天）和比赛时间（白天、夜晚）等。

这次，游戏提供了16种不同类型的摩托车，其中包括八种性能优良的超级摩托赛车和八种跑车。每一种车型性能的好坏与赛车本身的四项参数有关，这四项参数分别是加速性能、最大速度、刹车性能和抓地性能。玩家可以根据这四项参数选择处最适合自己的驾驶风格及赛道特点的赛车。这些特点无须多说，玩过《摩托英豪》的玩家自会感受到前后两代游戏的传承之处，而《摩托英豪II》在具体操作的方便程度上，较前者有过之而无不及。



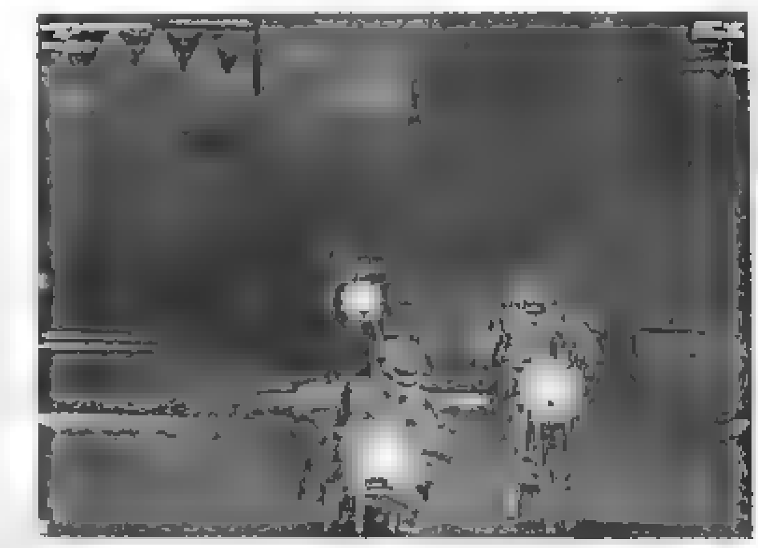
这一代的游戏中设计有五种独特的竞赛形式，玩家既能与赛车新手小试牛刀，又能与赛车老将一决雌雄。除《摩托英豪》出现过的几种竞赛形式外，最抢眼的便是新的终极赛手奖杯赛。在这里，很多感觉自己赛车水平已登峰造极的玩家也不一定能超越所有的对手得到奖杯。对于这种比赛形式，笔者是经常拿到“第一”（当然是倒数）的，当然，在运气好时倒也偶尔能拿个第二、三的。

在所有的比赛中，总共有32条全新赛道，其中任何一条赛道都有所有的赛车备



选。选手既能驾车畅游街景，也可以驾车穿越沙漠，体验异域风光和各种刺激的赛车感觉。同时游戏中提供的竞赛编辑器/赛道编辑器使玩家可以设计具有个性的比赛和赛道。玩家可以在竞赛编辑器/赛道编辑器提供的良好界面中随意设计具有八个赛道的比赛和全新的赛道，设计赛道的长度、天气的情况和有关赛道的主题。玩家在游戏中精心设计的比赛和赛道能够保存在游戏中以备将来的使用。

在运行《摩托英豪II》2时玩家会有一种全新的体验，这种全新的体验不仅体现在内容方面的丰富，而且也体现在改进的视频、音频效果上。关于这方面，游戏的DEMO就已经实现了EA公司在这方面曾许下的诺言。《摩托英豪II》一改一代图象不够动人、不支持绝大多数的3D特效的缺点，在这一集中支持大部分3D加速卡和相应的加速算法，这使得该游戏在3D表现方面有了一个巨大的飞跃。笔者在运行游戏的DEMO时使用的是一块3Dfx Voodoo2，比赛时采用800×600的分辨率，回放录象时采用1024×768的分辨率，两者的表现都非常流畅，图象逼真。这也就意味着运行这个游戏时一定要有一块带



3D加速功能的4MB显卡，166MHz以上的奔腾处理器及32MB内存。《摩托英豪II》的操作界面非常友好，简洁明快，玩家非常容易上手。

HIGHLIGHT

整体说来，《摩托英豪II》较一代有了很大的改进，游戏的个性化强，且游戏的专业性未见任何的削弱。再有一点非常值得一提：游戏不再采用空想的赛道、赛车和赛手，而是将更真实的摩托比赛展示到众多玩家面前。对于贪玩的你我来说，现在剩下的只有等待正式版本的出现了，希望这份等待不要延续得太久。

文/执火　编辑/游骑兵

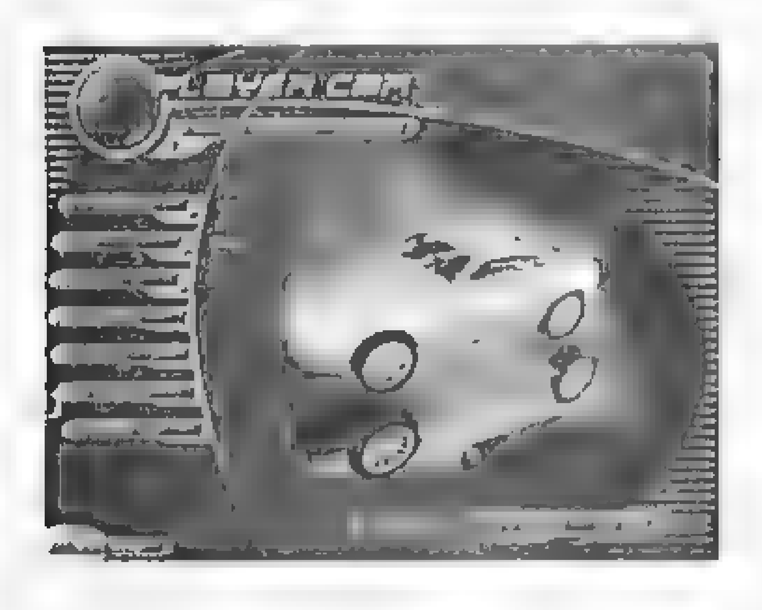
游戏名称：MotoRacer 2
游戏类型：运动[SP]
制作公司：EA
上市日期：1998年10月
期待程度：★★★★★



极品飞车Ⅲ

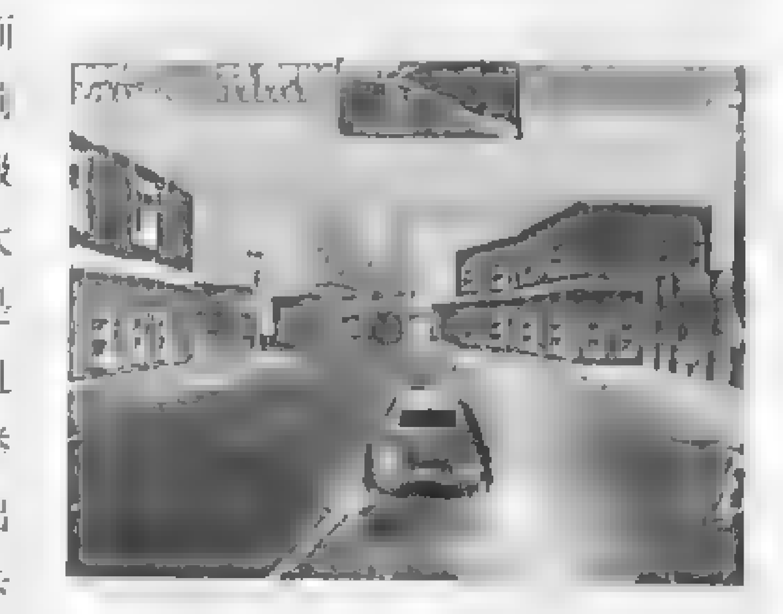
对于追求速度的[illegible]来说，[illegible]常适合你的游戏[illegible]《[illegible]Ⅲ》大家[illegible]《极品飞车Ⅱ》[illegible]生，它可算是赛车游戏极品中的极品[illegible]得当年电脑飙车族的朋友[illegible]跑车奔驰在世界各地的[illegible]再加上“巫毒”，简直是爽极了[illegible]车Ⅲ》将把你带入[illegible]个全新的视野

首先在画面上有了很大的改变，[illegible]的感觉好象实在游山玩水而不是紧张的比赛，远处的彩虹、蓝天、白云，近处的山丘树木、房屋合成了一幅秀美的的风景，使人陶醉在这个虚幻的世界中。再看看自己跑车的车身吧，金属漆反射着周围的事物，离



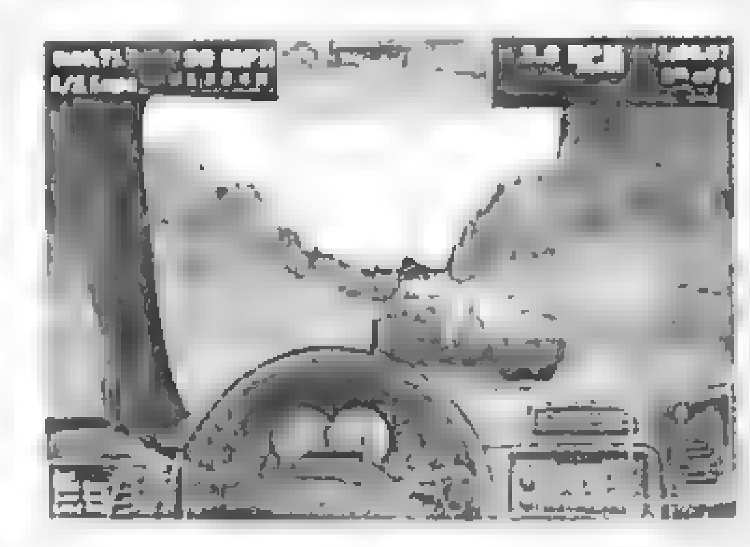
近了看看说不定还有你的影子呢！从追尾视角到车舱内部视角的切换时，你可以明显听出发动机的轰鸣、排档的声音，使你觉得进一步接近了跑车的引擎。这点也足以向玩家证明《极品飞车Ⅲ》在声音制作方面的出色表现。但《极品飞车Ⅲ》改掉了以前可以适应从低档奔腾、普通显卡到发烧级电脑的规则，要想跑得爽，使用低档奔腾大概必须要配 Voodoo 了，但如果你的机器是 MMX200 配一块 8M 的 AGP 卡也足够，且在某些特殊效果上要远远超过 Voodoo。举个例子来说：就在车子启动时，车轮所带出的烟雾是旋转后向上飘的，8M 的 AGP 卡看到的烟雾非常柔和，并在飘动过程中显出慢慢消散的感觉，而 Voodoo 则显得比较生硬。在一些小细节中 Voodoo 也不如 8M AGP 卡的表现，毕竟 Voodoo 只有 4M 显存，况且是 PCI 总线，凑和着吧！

游戏中你还可以选择是否加入天气的变化，如果加入的话，天气将随机产生变化，这其中包括雨、雪等。在雨天中行车，你会发现比[illegible]代有所不同的[illegible]更加细腻，当雨点打到风挡的[illegible]瞬间，[illegible]反射的情景让人激动不已，仿佛自己真的驾驶着豪华跑车在公路上飞奔一般。更令人吃惊的是雪天的效果，在二代当中，雪天你很少能发现汽车侧滑、刹车跑片的情景，而在三代中则充分反映出这些现象。远方依稀可见的闪电，不时传来震耳欲聋的雷声，跑在隧道中的回音，所有这些都令人难以置信。你看远方的海底隧道，那不是打捞 TITANIC 的潜艇吗？绕过山丘你能看到昔日那艘灯火通明的豪华巨轮——TITANIC 号——正在缓缓驶来，简直象是回到了那难忘的爱情故事当中。如果在能配上那首《MY HEART WILL GO ON》就帅呆了。不仅是这些，你还会发现在这些天气中，车身



上会有很多的泥点；“夜猫子”们有了更好的去处——午夜车赛。三代当中加入了白天与夜间的驾车景象，并由计算机随机决定具体是哪一个时间段，这其中有黄昏、傍晚、午夜以及黎明之分，在其中还加入了远、近光灯的使用，简直是无与伦比。

三代中也加入了一些搞笑情节，如加了大执法力度。一旦超速行驶使被警察发现，后面的警察就会对前方路口的警察进行呼叫，紧接着就有三、四辆警车围追堵截。更可恶的是，他还会在路上铺设大钉子用来扎破你心爱跑车的车胎！现在的广告真是无处不在，游戏公司自然不会放过



各位，于是在游戏中便可以在整条赛道上看到 N 个 EA 的广告牌。而在雪下得过大或是夜间看不太清前方道路时，弄不好会撞到路边的别墅当中。这些搞笑的设计给紧张的比赛带来了一丝活跃气氛。

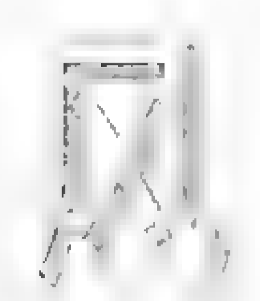
HIGH LIGHT

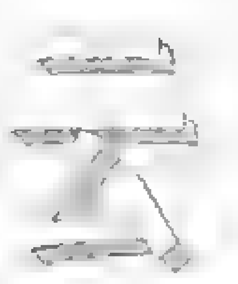
如果嫌跑车、赛道不够的话，你可以通过 Internet 进入 EA 主页从网上下载赛车、赛道，这也增加了游戏的耐玩性。十月份《极品飞车Ⅲ》将开到中国，想必它会为国内玩家带来了又一次的疯狂与速度

文/孙磊　编辑/游骑兵

游戏名称·Need For Speed 3. Hot Pursuit
游戏类型·运动[SP]
制作公司:EA
上市日期·1998 年 10 月
期待程度·★★★★★







图像表现：94		92
音乐音效：96		
操　　控：87		
创　　新：100		
故 事 线：90		

文/天心工作室·陶然

“风无相，云无常，风云际会，摩诃无量！”

风，来无影，去无踪，动如脱兔，行若矫龙；云，身如雾，心如雨，飘渺无定，扑朔迷离。当风云际会，合二为一之时，天地也为之变色，日月也黯然无光，这便是“摩诃无量”（“摩诃”是佛教用语，意即“无穷大”，“摩诃无量”就是“无穷大的力量”）！

步惊云、聂风，两个谜一般的矛盾而又生死与共的男人，两段“恩怨情仇何时了，悲欢离合谁能料”的曲折人生，一份剪不断理还乱、盘根错节的旷古奇缘，一段波澜壮阔、大起大落、神话般的武林轶事。

这是一个爱情上的悲剧，却又是一个友情上的喜剧；这是一部武侠的传奇，却又是一部人性的哲学。

这，就是——《风云》！

初识《风云》，是在好儿年前了，马荣成先生的这部漫画当时正红遍东南亚。

香港的漫画一向近水楼台，沾中国武侠文化的光，将那些诡异玄幻、妙想天开的奇招怪式，那些透着古典美又多少带着现代味儿的人物造型，那些或雄伟壮观、或清幽静谧的山川胜景，那些错综复杂、谜中有谜的故事情节，表现得淋漓尽致、令人叹为观止。后来，台湾的新派武侠大师黄易先生更展开想像之笔，或铺叙、倒叙，或节外生枝，将《风云》敷衍成一部近百万字的超长篇武侠小说，再次让诸君大快朵颐

而如今，像我这样身兼小说迷、漫画迷、电脑游戏迷三大“职业”的人终于迎来了久盼的时刻：《风云》家族又添一员“猛将”，台湾智冠公司谜像视觉工作室将《风云》搬上了电脑游戏舞台！步惊云、聂风将陪伴各路高手渡过无数不眠之夜！（如果你



还是一位电影迷或是“追星一族”的话，那应该比我更兴奋才对……郑伊健和郭富城新拍的《风云之雄霸天下》你看了没？）

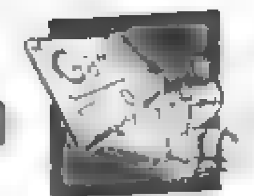
一直以为小说、漫画与电脑游戏是三种截然不同的艺术形式。小说底蕴深邃，言有尽而意无穷；漫画通俗直观，给人以强烈的视觉感受；而电脑游戏更让人亲临其中，同主人公一起成长，一同冒险。曾有段时间很羡慕日本人，他们经常小说、漫画、电脑游戏，甚或电影、电视乃至玩具，一股脑儿全上，虽然充满了商业的味道，但也确实让不同年龄、不同嗜好的人各取所需、皆大欢喜。为啥咱中国就不能这么做呢？这曾是我心底里不小的遗憾。而如今，这个遗憾不复存在了！因为，《风云》就在眼前！！哈哈哈……（吾持剑狂笑而歌！）

说实话，我对智冠公司制作武侠游戏的水平一向深表怀疑。金庸大师的几部旷世之作被智冠改编成了几堆“鸡肋”自不待言，唯一一部可圈可点的《金庸群侠传》也是托金大师的名气和 MUD 式的创意之福，情节、画面、音乐等方面，无一能与如日中天的《仙剑奇侠传》相提并论。这一次，智冠能打破它的“传统”吗？

怀着忐忑不安的心境，将《风云》装入了硬盘，我的天，FAT32 的硬盘居然也花掉了 270 多兆，这家伙来势汹汹啊。

点击图标之后，首先入眼的当然便是传得沸沸扬扬的 3D 片头动画，线条浑圆自然，人物动作潇洒写意，嗯，感觉还不错，至少《金庸群侠传》是没法比啦！

一进入游戏，我所有的疑虑通通都丢到了九霄云外，同时目瞪口呆：这是智冠公司的作品？游戏支持 DirectX5.0，整个画面采用了 640×480 的高解析度，并用斜向 45 度角 3D 方式呈现，不论是人物还是景色，甚至是家居中的物品摆设，都是色彩艳丽、干净漂亮。到了游戏的后期，原作中最著名的一些场景，如气势非凡的天下会、拜



剑山庄，白雪皑皑的[illegible]，热闹繁华的南安镇，诡异莫测的乐山[illegible]……都得到一一再现，无不深得原作的精髓[illegible]。每个人物的半身像更是形神兼备，[illegible]合人物的性格。

至少可以这么说，在我所接触的中文角色扮演游戏中，《风云》的画面数一数二！

谈RPG不能不谈操作。操作是否简单明了、一看就会，也是游戏成功的关键之一。

《风云》采用了时下最为流行的“鼠标制”，在游戏中，鼠标左键负责取物、谈话、战斗等一应大小事务，而右键则只管走路。而且，行走时支持鼠标跟移，也就是可以按住右键不放，指挥人物走向。想调出主菜单，只需双击主角即可。

进入战斗后，操作稍微复杂些。点击己方队员，会出现四个小按钮，上边是直接攻击，左边是必杀技，右边是物品，中间那个么，乃是“执行”按钮，至于用法，相信各位一试就会，也不用我罗嗦了吧。

怎么样，是不是很简单？

现在来看看《风云》的战斗体制。

和《仙剑》一类传统武侠RPG一样，《风云》[illegible]制。

在战斗中，[illegible]各有各的招数，绝不雷同(当然，敌人除外)。发招的时候，角色或飞身旋转，或跨步跳跃，或翻滚冲击，刀光飞舞，剑气纵横，动作连贯自然，一气呵成，煞是好看。更绝的是，同样的一招，在少年时和成年之后使出来竟然都完全不同！小时候显得轻灵而又略显稚嫩，长大后则显得强劲有力、实力雄厚。应该说，《风云》中的招式虽然没有《仙剑》那么华丽，并且也未能尽展漫画原作中武学的神怪奇诡，但我仍然认为，它是我所见过最棒的！(仔细看看步惊云的“排云掌”各招数，居然还有那么一点点“雾化”效果！)

影响人物特性的有生命值、内力值、力量、反应、体质、运气、攻击力、防御力、速度等九类。力量直接影响攻击力的大小，反应影响速度的高低。(可别小看这个[illegible]中似乎没多大用的速度，速度[illegible]可是优先攻击啊！)体质决定每次[illegible]提升数，而运气则控制发[illegible]”的机率。所谓“必杀一击”，[illegible]了好几倍的攻击，这时就算普通攻击，都有“[illegible]杀技”的效果，如[illegible]是不是不[illegible]“[illegible]哉”！

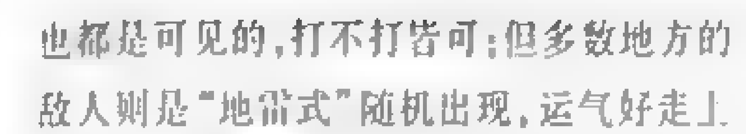
此外，在战[illegible]中还有昏迷、狂乱、中毒、麻痹四种[illegible]时状态：被K昏了自然会有几个回合不能动弹；发了狂可就敌人、自己人一起k；中毒嘛当然是每回合小减那么一点生命值；而麻痹了的话，嘿嘿，你就别想发出必杀技，也别想吃补药了！这个时候，如果有同伴的话，可以“喂”你一些药品，否则……撑着点儿吧。

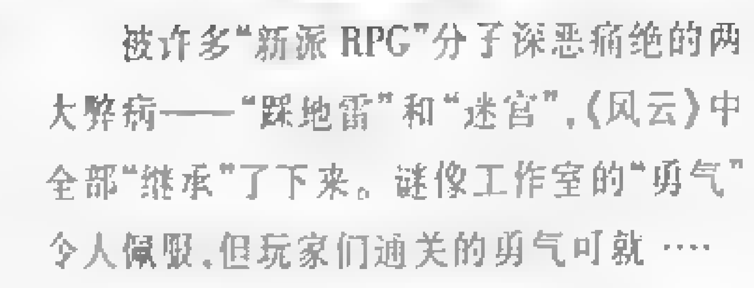


《风云》中的物品相当丰富，有药品、防具、武器、符咒、投掷武器等。物品可以在商贩手中购买，也可以在别人家里翻箱倒柜(喜欢“非法闯人民宅”的朋友们这回又可一展身手啦！)。就装备而言，原著中本就有的那些神兵利器如英雄剑、无双神剑、绝世好剑等自不待言，其它的诸如什么龙鳞锁衣、东皇宝甲、修罗、背甩、裂剑、湛卢剑、昆无剑等等，也各有所长。每件物品包括药物和装备都会有文字说明，这本是个相当体贴玩家的设计，但可惜的是，这些文字说明只有平时才可以看，在战斗中竟然看不到，经常会出现一旦开打，却忘了这些药品的用途的情况。幸好常用的药品也就那么几种，否则，这……这不是考较我们的记性吗？

《风云》中的敌人结合了“可见式”与“地雷式”两种：敌方头目自不必多言，有些场景如黑山寨、雪山派、连城寨等，敌人也都是可见的，打不打皆可；但多数地方的敌人则是“地雷式”随机出现，运气好走上一大段路没人惹你，运气坏两三步就给你练功升级的“机会”。在“地雷式”人人喊打的今天，《风云》的这一做法真是敢冒天下之大不讳。最让人头痛的是，“必杀一击”并非主角们的专利，敌人也会！我就曾遇到一只大白熊，本来，它的攻击已伤不了我，但这家伙连发三次“必杀一击”，我的妈，K掉我生命值两千多点！所以多存档、多买些药物备用，此致胜之法宝乃RPG通用，万不可忘，切记，切记！当然，《风云》中有一点设定还是值得称道的：随着主角级别的不断提高，随机敌人也会越来越少，到后来好多地方的“地雷”都消失不见了，让你放心大胆地走。(哼，谁还敢惹我？)不像《侠客英雄传Ⅲ》之流，练成了绝顶高手还要时常被无名鼠辈“骚扰”。

另外一个绝对会被人点名批评的就是它的迷宫和迷题了。虽然整个游戏中的十个迷宫尚未到达“变态”之境界，但要想神智清醒、不迷失方向却也难。其中当属“侠王陵”地下三层迷宫加机关迷题最令人头大，玩过去了之后细细一想，其实原本也很简单，但要摸索出这个“简单”来……唉，其间甘苦只有玩家自知。想想《暗黑破坏神》中的自动地图功能，不禁感慨万千。





被许多“新派RPG”分子深恶痛绝的两大弊病——“踩地雷”和“迷宫”，《风云》中全部“继承”了下来。谜像工作室的“勇气”令人佩服，但玩家们通关的勇气可就……

《风云》游戏中的故事情节是围绕步惊云展开的，而聂风则作为NPC数次加入玩家的队伍。这与原作中步惊云、聂风两大主角各有各精彩相比，打了个不小的折扣，未免有“偷懒”之嫌，估计会受到不少人的指责。但按谜像工作室自己的说法，如果让玩家选择两位主角进行游戏，那么在故事情节的设定上会有许多不同，给编程带来很大的难度。想想也是，中国的编程技术确实还存在一些问题，如果再加上关于聂风的所有情节，那装进硬盘的可就不止270兆啦。

为了弥补这一缺憾，《风云》在人物对话上下了一番工夫。在各个场景中，就算是和情节无关的一些事，NPC们的对话也是或庄或谐，或凝重或洒脱，绝少雷同，甚至同一个人和你对话几次也没有重复的。例如南安镇中林家和苏家两大富豪之间斗富，读来就让人忍俊不禁。

此外，游戏在音乐和音效上制作得也相当出色，天下会的雄壮激昂，拜剑山庄的气势磅礴，野外树林中的鸟语花香，凌云窟中的诡异莫测……每个场景的音乐各不相同。而在战斗中，音乐急促高亢，人物出招剑气纵横，让人颇有身临其境之感。



说了这么多，好累啊。(休息，休息一会儿！)

最后，必须要说明的是，因为版权和编程的问题，那些期待能依原著一次“吃个够”的玩家们恐怕又要失望了。(智冠公司向在这方面令人失望，早有所料，早有所料！)《风云》这个游戏只能从步惊云家庭惊变直到风云联手、海边杀雄霸为止，是原著的前半部分，原著中雄霸并没有死而是逃掉了，游戏中则用一段小动画作了个交待，并留下了一些不解之谜让玩家们自己去想象和思索，总体看来倒也比较完整。至于原著中更精彩的后半部分……有什么办法呢，各位大侠，作好准备，期待《风云Ⅱ》吧！

编辑笔记：

要说《风云》吸引人的地方，最重要的大概是漫画及电影所带来的轰动效应，使得大家都忍不住想到游戏中实际感受一下剧中人的心境。在迷人的故事架构中，这部游戏有相当悠扬的背景音乐，在画面表现上亦有不少独到之处，而对“踩地雷”的改进更是值得称道。不过大概是限于编程能力吧，游戏中的执行效率不是很好，战斗中调用大的动画往往让人误以为是死机，而角色动作也略显生硬，假如能多加一些角色动画帧数就自然多了。

编辑/游骑兵

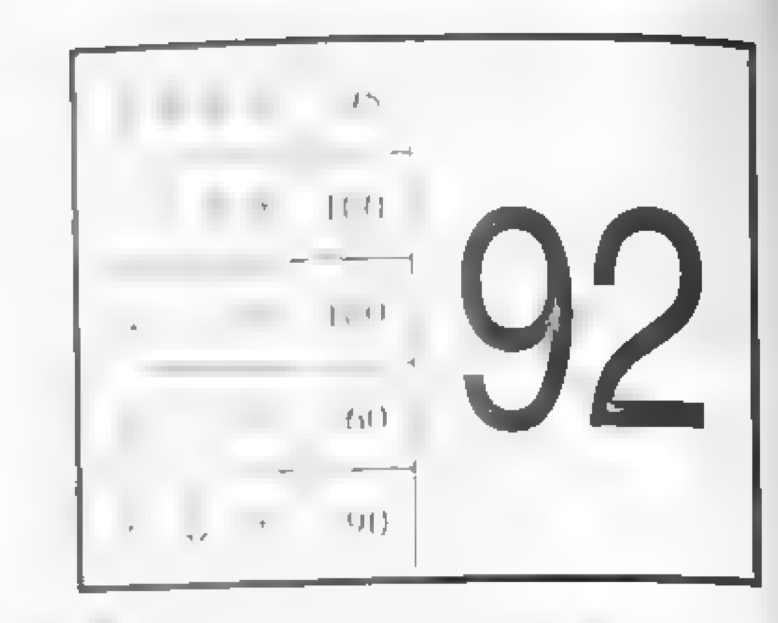
出品公司	谜像视觉工作室 成都众心
发行版本	2 CD / WIN9X
类　　型	角色扮演[RP]
基本配置	P100/16MB、声卡 4速光驱
控　　制	鼠标
面　　市	1998.8





永生的战士——





文　天心工作室·陶然

也许还没有哪一部作品能像《沙丘》这样，在两大艺术领域中都有着如此显赫的地位。当年，被无数书商拒之门外的弗兰克·赫伯特恐怕做梦也没有想到过，他的《沙丘》系列科幻小说，会成为自1965年以来，被世界各地的人们一致喜爱并推崇备至的著作。他更不会想到的是，数十年后，有一家名叫Westwood的开发小组，制作出了令无数人疯狂的游戏《沙丘Ⅱ王朝的建立》，成为如今风靡全球之即时策略游戏的开山鼻祖。



资深一些的玩家应该不会忘记，五年前我们为了"沙丘"这个名字而通宵达旦、废寝忘食的日子。"资源采集、建设、造兵、消灭敌人"，在即时策略游戏几近泛滥的今天，能打破这一由《沙丘Ⅱ》所确立的经典模式的游戏几乎没有。尽管无论是Westwood自己的《命令与征服》和《红色警报》，还是Blizzard的《魔兽争霸Ⅱ》和《星际争霸》，或者是其它诸如《黑暗王朝》和《横扫千军》之类，在游戏的图像、音响、策略性等方面都较《沙丘Ⅱ》要完善得多，但从游戏的发展史上看，《沙丘Ⅱ》的地位无可替代、影响深远。

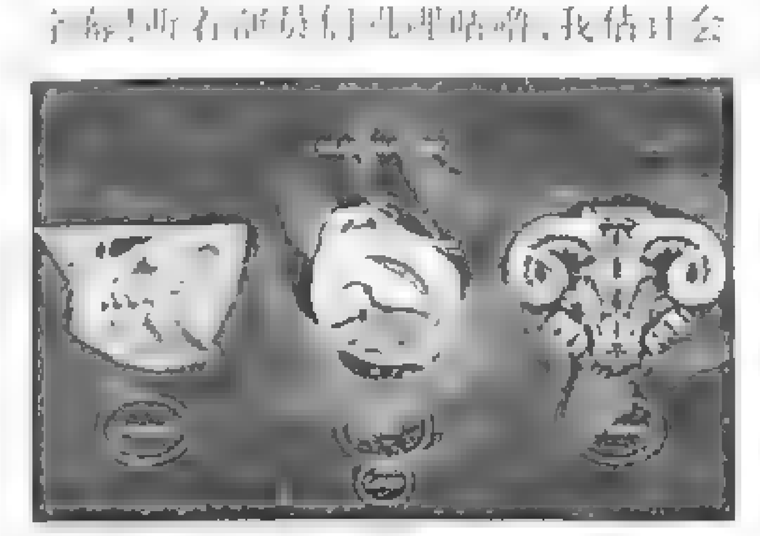
1998年9月，当即时策略游戏的头把交椅被Cavdog的《横扫千军》和Blizzard的《星际争[illegible]场"的时候，不甘[illegible]Westwood也开始紧锣[illegible]己的《命令与征服：泰伯[illegible]时，他们更重新拾起了《[illegible]柄尘封多年的"宝剑"[illegible]《沙丘2000：永生的战士》！此刻我的心情并不是兴奋，因为我的期盼，早在五年前就已开始。它早该问世，它已让我等得太久……

Westwood有言在先，《沙丘2000》并不是《沙丘Ⅱ》的续集，而只是它的一个全新版本。因此，《沙丘2000》的故事线与《沙丘Ⅱ》是一致的。只不过，用真人出演的电影过场，宏伟壮观、史诗一般的音乐及更为逼真的音效，640×480/16位色的SVGA高解析度画面，实时光源、半透明遮掩、透明的[illegible]尾轨迹和[illegible]子式爆炸等效果引擎，[illegible]《命令与征服》和《红色警报》并稍作提升的AI系统与操控系统，以及时下最为流行的网上多人游戏模式，共同构成了这一次的华丽包装。

简单点说，《沙丘2000》=《沙丘Ⅱ》的故事+《红色警报》的引擎+联网对战！

《沙丘》的故事背景，尤其是三大家族以及宇宙皇帝之间复杂微妙关系，相信各位玩家或多或少也有所了解，本刊8月的"流星时空"栏目中对此有一定的介绍，这里就不再多费笔墨了（以免有浪费版面、诈骗稿费之嫌）。在《沙丘2000》中，你可以选择善良勤劳的Attrides家族、神秘恐怖的Ordos家族或者凶狠残暴的Harkonnen家族中的任何一方，为了争夺香料而战。游戏包括27个主线任务和近20个支线任务，并提供26幅对战地图供各位联网战争狂一决高下。

现在采用真人出演电影过场这种形式的游戏越来越多，有人说这样做可以使游戏看起来更真实、更震撼，也有人提醒游戏公司不要因为过于注重这些而忽略了游戏本身，不一而论。就我的感觉，《沙丘2000》的片头以及过场还算不错，与原著相当吻合，更重要的是，演员们将几位指挥官的性格演得十分传神，Attrides家族杜克·莱托·阿特雷德公爵的高贵与傲慢，Harkonnen家族弗拉迪米尔·哈肯尼男爵的贪婪而略带神经质，Ordos家族的神秘莫测……只不过嘛，我弄到的是个英文版，全部的过场电影都没有字幕！[illegible]



有大批英语菜鸟一个头两个大。也不知新天地公司会不会做点汉化工作（例如像《银翼杀手》那样，加进中文字幕？）

相对而言，我更欣赏《沙丘2000》中那几首风格各异的背景音乐，Westwood在这方面从未让我们失望过，这一次当然也不例外。据我的感觉，虽然比之《星际争霸》稍逊一筹，但已经将《沙丘》中各个民族的特色展现得淋漓尽致，给人以一种波澜壮阔的美感。

下面，让我们进入沙丘的世界，为生存与财富而战吧！

其实说起来，《沙丘Ⅱ》也是最早采用三方格局的即时策略游戏，后来的《命令与征服》、《魔兽争霸》等系列都变成了两方。今年3月底登场的超级大作《星际争霸》重新引入三方的概念，并煞费苦心地设计了三个完全不同的种族，让玩家们高声叫爽。相比之下，《沙丘2000》就显得太"单薄"了：虽然也是三方，但除了每方各拥有三、四件与众不同的武器之外，其它的建筑与武装几乎是一模一样，不过稍微变一点点样子、换个颜色罢了。按Westwood自己的说法，这是为了尊重原著及《沙丘Ⅱ》中的设定，但总难逃脱"偷工减料"之嫌。

《沙丘2000》中的建筑按"建设栏"中从上到下的顺序依次是（注意，游戏提供了简单、适中、困难三个难度级别，在不同难度下，建筑的造价是不同的，这里给出的是适中级别的造价）：

Concrete
混凝地板，造价20，其它建筑要建在地板之上

Concrete
大混凝地板，造价50

Wind Trap
风力电站，造价225，作用大家都知道

Barracks
步兵营，造价225，可以造4种步兵的"造兵机"

Wall
防御墙，造价20，可以很有效地把任何东西围个水泄不通

Refinery
香料精炼厂，造价1500，没说的，赚钱工具

Gun Turret
小型炮塔，造价550，防御工具

Outpost
雷达站，造价750，作用无人不晓。

Rocket Turret
火箭炮塔，造价750，够"狠"的东东。

High Tech Factory
高科技工厂，造价1150，研究先进技术用，生产运输艇必不可少

Light factory
轻兵工厂，造价500，装甲车生产基地

Silo
香料贮藏室，造价120，"炒钱"工具是也



Heavy Factory
重兵工厂，造价1000，重型坦克的"产房"

Starport
星际贸易平台，造价1500，用来和众奸商们做生意

Repair Pad
修理厂，造价800，从名字上也看得出来是干什么的

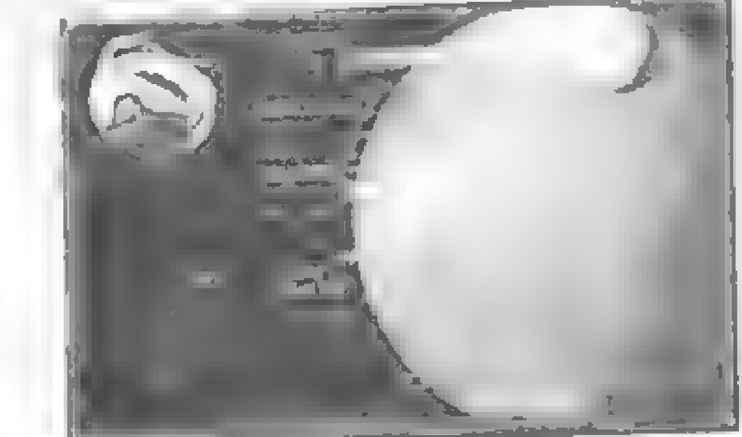
Ix Research Center
"Ixian"研究中心，造价1000，Ixian是什么东西？看看原著你就知道啦！

Palace
宫殿，造价1600，哈哈，"终极武器"的秘密基地！





除了主基地（Construction Yard，"建造工厂"）可以升级外，[illegible]的轻、重兵工厂[illegible]也可以升级，升级的[illegible]，[illegible]加可生产部队，增[illegible]，[illegible]多少新意。



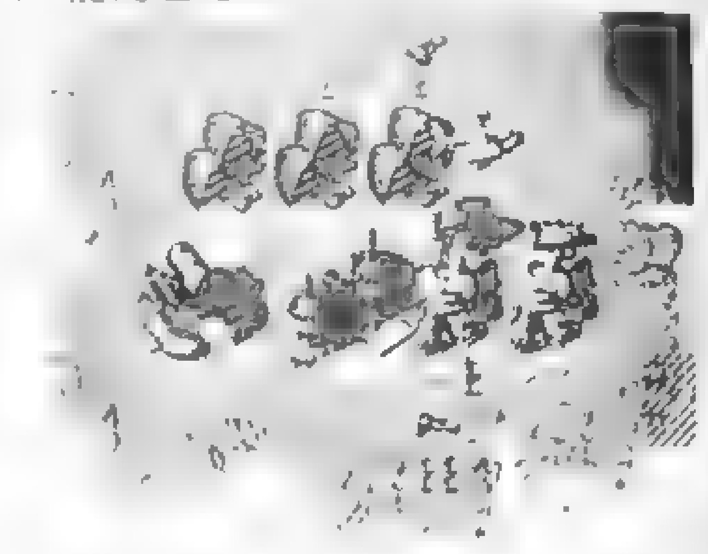
游戏中的武装看起来恐怕都会特别眼熟，我相信，常玩《命令与征服》系列的玩家们不出一个小时就能大致摸清《沙丘2000》的底细！至于三大家族各自的特色部队嘛，本刊8月刊上有详细解说，找一本看看吧，我不废话了。

不难看出，《沙丘2000》中的武装比之《命令与征服》都要少一些，与《横扫千军》之类"多如牛毛"的装备就更不用比了。但在游戏的过程中，你真正[illegible]

[illegible]东西都看不多[illegible]简单了[illegible]中的任何[illegible]用另外两个家族的高手[illegible]，恐怕就远远不如《星际争霸》了吧（呵，Westwood偷懒！偷懒！！）

当然，《沙丘2000》值得称道的地[illegible]主要在即时策略游[illegible]，Westwood保留了许[illegible]

[illegible]铺地板"与前作《沙丘Ⅱ》[illegible]阿拉基斯星球（即"沙丘的[illegible]黄沙覆盖，而沙地之上[illegible]不能建造建筑[illegible]，因此，必须先造一种"混凝土地板"（Concrete）——相当



于先打好地基——然后才能造建筑。这个设计可以比较有效地遏制一些玩家偏好的"速攻"战术。另外，你或许已经发现，其实在沙地上建筑也可以造得起来，但生命力与防御力嘛……嘿嘿，自己看看吧。

[illegible]是"星际贸易"。当你建造了"星际贸易平台"（Starport）之后，你就可以和星际贸易商进行交易。藉此可以买得到的大概有三轮装甲车、四轮装甲车、香料采集车、战斗坦克、基地车、导弹车、运输飞艇等。而且，狡猾的商人出价反复无常，时低时高。如何以最低的价格搞到最酷的武器？各位，自己和商人们打交道去吧，我可帮不了你。

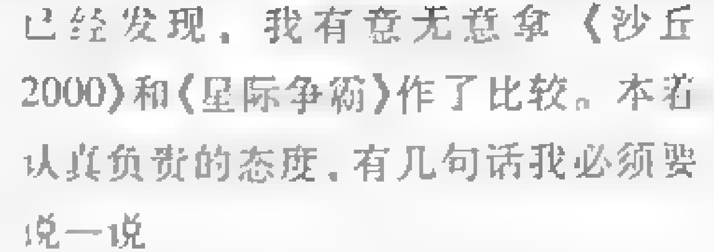
此外，原作中令人生畏的"沙虫"也将以全新的姿态出现在你的面前。这些有着厚重装甲和一张永远也填不满的胃的庞然大物会不失时机地吞食你的部队，让你腰包里的银子瞬间化为乌有。怎么样，心不心疼？当沙虫的身躯流转于黄沙之中的时候，尽量少和它发生冲突，能躲就躲！

最后，你发现Carryall（运输艇）有什么用了吗？啊哈，对了，别看这在天上转来转去的玩意儿一没武器，二不能运兵，但它可以运香料采集车！这样，无论香料离大本营有多远，都可以

武装部队一览（造价同样以适中难度为准）

单位名称	所属种族	装甲	生命力	造价
Light Infantry（轻步兵）	全部	步兵	600	50
Trooper（高级步兵）	全部	步兵	700	90
Engineer（工程师）	全部	步兵	500	400
Thumper（王牌步兵）	全部	步兵	375	200
Fremen（弗雷曼战士）	Atreides	步兵	700	N/A
Saboteur（破坏者）	Ordos	步兵	400	N/A
Harvester（香料采集车）	全部	重	4500	1200
Trike（三轮装甲车）	Atr & Hark	无	900	300
Raider（雷达车）	Ordos	无	1000	350
Quad（四轮装甲车）	全部	轻	1100	400
Atr. Combat Tank（战斗坦克）	Atreides	重	2100	700
Hark. Combat Tank（战斗坦克）	Harkonnen	重	2700	700
Ord. Combat Tank（战斗坦克）	Ordos	重	1800	700
MCV（基地车）	全部	轻	4500	2000
Missile Tank（导弹车）	Atr. & Hark	无	1300	900
Siege Tank（围攻坦克）	全部	轻	1200	700
Sonic Tank（音波坦克）	Atreides	轻	3000	1000
Devastator（毁灭者）	Harkonnen	重	5000	1050
Deviator（越轨者）	Ordos	无	1100	1000
Carryall（运输艇）	全部	轻	4800	1100
Ornithopter（扑翼飞机）	Atreides	轻	900	N/A
Sardaukar	皇帝卫队	步兵	1000	120





很快采集到。而运输艇高达4800的生命力无疑是使香料采集车免遭敌人半路截击的有效屏障。

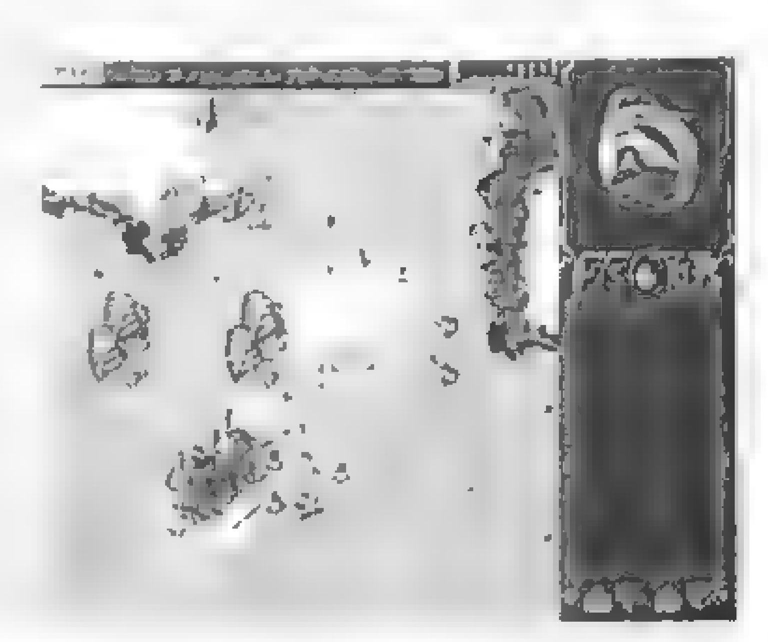
说了这么半天，你或许会问，咦，谈即时策略游戏的"策略"，为啥不讲讲它的操作与AI（人工智能）系统呢？

原因很简单，因为《沙丘2000》的操作方式与《命令与征服》、《红色警报》如出一辙，鼠标左键负责移动、攻击、造物，右键负责"取消"，大家都已经熟悉得不能再熟悉了。快捷键也几乎完全一样，何必多言？至于AI，感觉上和《红色警报》差不多，Westwood曾说作过不少改进，但我实在没有察觉这些"改进"在什么地方。这里只把几个比较有用的快捷键给出：

[T]	修理(repair)
[Y]	变卖(sell)
[H]	视野回到主基地
[Ctrl]+鼠标左键	强行攻击
[F1]至[F5]	在多人游戏中给各玩家"秘密协商"
[F6]	在多人游戏中给全部玩家发送"公开信"

文章到这里也该收尾了。或许你已经发现，我有意无意拿《沙丘2000》和《星际争霸》作了比较。本着认真负责的态度，有几句话我必须要说一说。

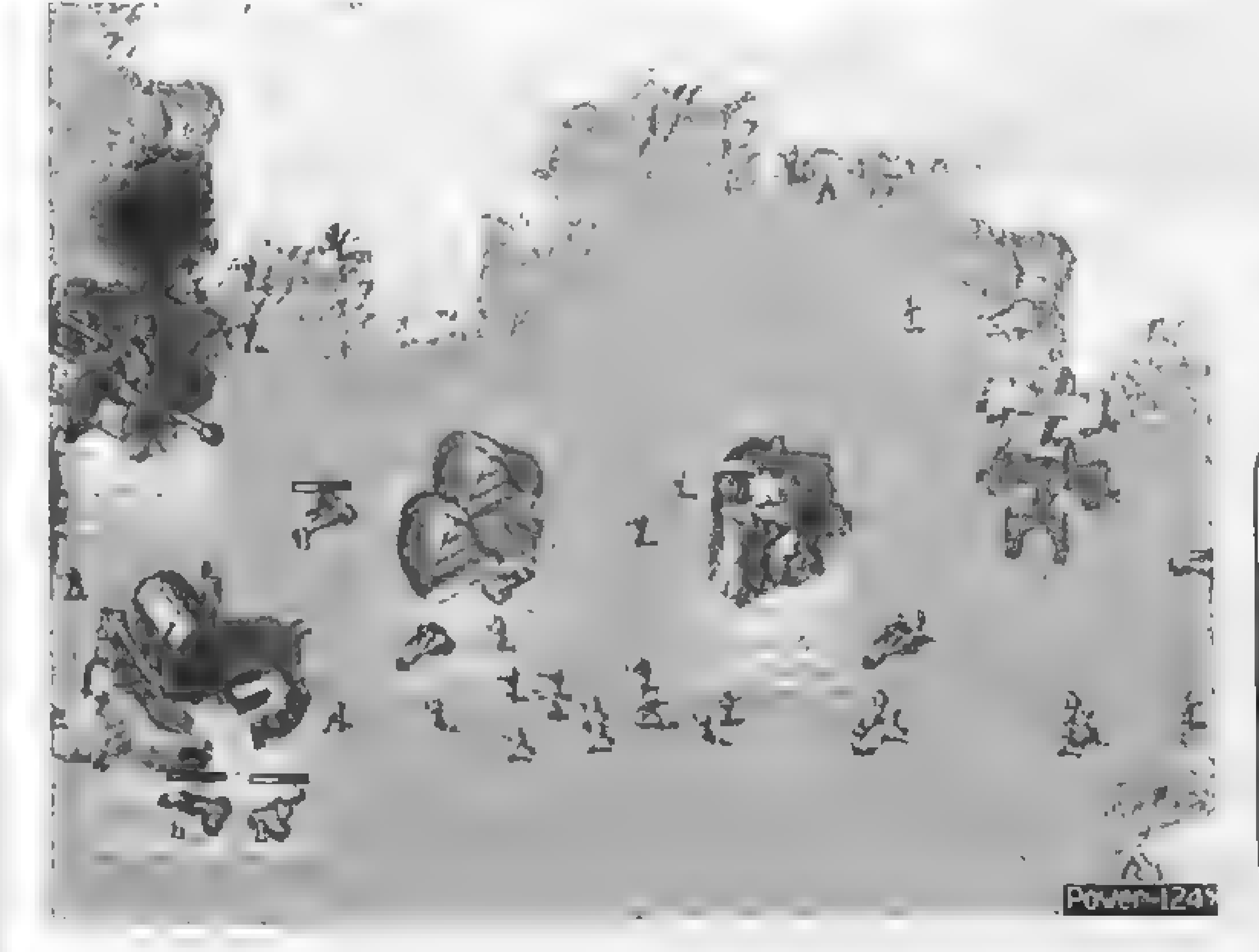
平心而论，《沙丘2000》并不是一部可以超越《星际争霸》的作品，它甚至连《命令与征服》与《红色警报》也



未超越。但它仍称得上是一部优秀之作，而且我也相信它会取得商业上的成功。

Westwood开发游戏的实力不容怀疑，他们做生意的"实力"更不容怀疑。与Blizzard公司的"精品"策略不同，Westwood很善于把一个引擎转化成一个热门游戏，再由一个热门游戏转化成一个游戏系列，直到榨干这个引擎的最后一滴油水为止。他们每次的改动都不太大，但却让全世界的玩家心甘情愿地往外掏钱。《命令与征服》系列是这样，《沙丘2000》也是这样。

今年Westwood的重头戏，换言之，真正有希望超越《星际争霸》的，是《命令与征服：泰伯利亚之日》。《沙丘2000》只不过是一员开路先锋（更准确些说，是"用《红色警报》引擎发动的最后一辆坦克"），好让玩家们在"星际争霸"、"横扫千军"之余，不要忘了Westwood才是"即时策略"正正宗宗的开山祖师，不要忘了他们曾让人为之疯狂的"沙丘"世界和"沙丘"时代。不客气地说，这仅仅是一部商业之作。Westwood承诺不久将会开发一部真正全新的"沙丘"续集，我拭目以待。

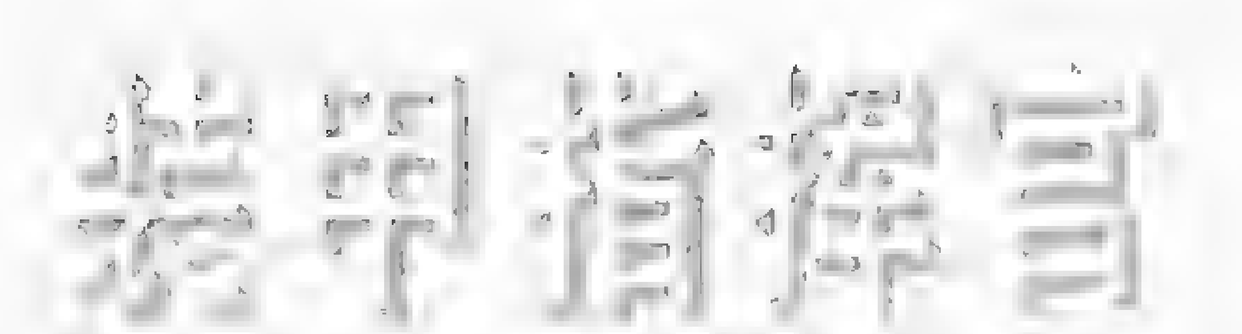


编辑笔记：

刚一看到《沙丘2000》时的感觉是——这不跟《沙丘Ⅱ》一样吗？嘿，也不完全一样，因为在曾经熟悉的环境中，指挥调度都方便多了，而视听上的进步也令人刮目相看。采用一个成功的创意，结合今日先进的表现手法，让昔日的战士获得永生。这，大概就是游戏名称的潜台词吧。无论如何，这个可以称为《沙丘Ⅱ》黄金版的《沙丘2000》值得所有即时策略游戏迷好好玩一下。要知道，尽管这只是个成功的老题材，但它比如今大多数"新题材"都要有魅力得多！

编辑/游骑兵

英文名称：DUNE 2000
Long Live The Fighters!
制作公司：Westwood
类　型：即时策略[ST]
基本配置：P90/16MB、声卡、4速光驱
控　制：鼠标+键盘
面　市：1998.9



93

■文　马晓伟

面对即时策略游戏层出不穷却鲜有创新的现况，多少让人有些无奈。现在的即时策略游戏往往倾向于玩命造兵，然后来个大火拼了事。不过现在由Microprose发行，FASA制作的战术游戏《装甲指挥官》也许能为这沉闷的游戏时代送来些新鲜空气

作为ZULU公司的机甲战士见习指挥官，你派出了一小队轻型机甲侦察敌情，却意外遭到了敌人重型机甲的攻击。瞬间小队只剩下最后一架COMMANDO－A型侦察机甲了。总指挥一面重新部署，　而迅速向小型侦察机甲发出命令：向它攻击！刚刚准备拐入小巷的敌机甲被激怒，循迹紧追而来　侦察机甲按照命令下达的路线匆匆逃跑，拐过一个小弯，驾驶员几乎绝望了：眼前死路一条。身后隆隆的脚步声越来越近，敌人的重型机甲缓缓抬起两挺自动加农炮……“你说的援兵在哪儿？！”驾驶员绝望地喊道。“就在你面前。”远处的烟雾飘散，两架威武的重型机甲及时赶到，四枚导弹击中敌人脆弱的背部。敌人踉跄地转身妄图反击。“干掉它！”指挥官沉着地命令侦察机甲微微曲下身体，射出一枚致命的导弹

惊心动魄的开场令人有种迫不及待投入战斗的冲动，不过注意，这不是你所想象的《机甲战士》那种模拟驾驶游戏，你无法亲自操作心爱的机甲，而要作为指挥官运筹帷幄，制定周密的行动计划，完成各项任务！



在《装甲指挥官》中，战斗和机甲装备的画面是分开的。你最多可以控制12名机甲战士和车辆，但是由于每个任务都有投入机甲的总吨位限制，因此你必须合理分配轻、重型机甲。在战斗中无法增加援兵，也无法补充弹药，因此如何配置机体、安排装备都必须进行周密考虑。

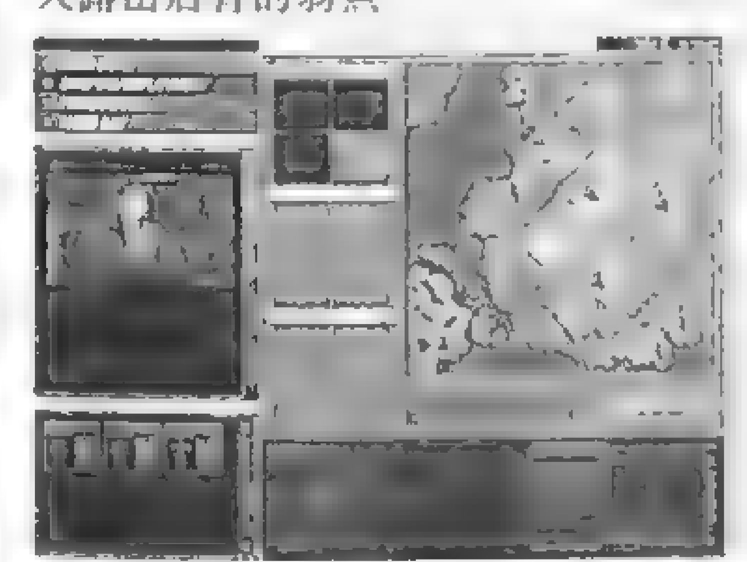
游戏的画面十分细腻，光影效果惊人。当机甲战士们穿过丛林，树木会摇动甚至倒下；走过土路时，会留下一串脚印；战斗时如果受到重击，你可以看到机甲一下摔倒后，再摇摇晃晃地爬起。而在机体受到重创时，你更可以清晰地见到零件四处飞散，然后远远地落到地面；如果你为了操近路而占一片树林，火势也许会借着风势四处扩散而变成一场大火；机体爆炸的火光，武器发射带起的烟雾，机甲战士的身、奔跑等动作，无不惟妙惟肖。游戏为玩家设定了两种观察模式：一个远景，一个近景。远景可以纵观大局，近景则可以纤毫毕现地展示出每个机甲的特征和动作

这个游戏主要强调的是策略，因此你必须合理运用资源、人力。机甲的耐久度降为零时，如果驾驶员能及时弹射逃生并且未被敌人干掉的话，在下次战斗中他还可以出战。而你也要把报废的机甲回收，看看还能利用些什么。毕竟每次的资金有限，且每架机甲的价格不菲。在战斗中一般无法进行修理，除非你能占领敌人的修理厂，但修理也仅限于还“长”在机甲身上的东西（缺胳膊断腿的可没法接上，呵呵），因此如何减少己方的伤害对任务的完成至关重要。如果可能，尽量不要牺牲队员，看到机甲快报废时，就让他躲到一边。因为本游戏与众不同的一点就在于队员们是可以升级的。每次战斗都会随着各项技能的使用多寡而获得相应的经验，因此即使是同样一具机甲，让技能高的驾驶员驾驶就会发挥更大的潜力。因此也应尽量让技能高的驾驶员来驾驶高性能的机甲。每个队员的技能划分为射击（Gunnery）、驾驶（Piloting）、跳跃（Jumping）和探测（Sensors）



在游戏中没有资源的概念，所花费的只是BR（一种未知货币）。它的来源主要是完成任务后的报酬。从以上各方面看来，它和牛蛙公司的《极道枭雄Ⅱ》十分类似。不过它们之间最大的区别就是战术的运用

战术是这个游戏的灵魂。正象片头所演绎的那样，为了完成任务，你需要时常运用一些小策略。一般的战斗机甲都注重防御前方，而后面的防御较弱，再加上威力巨大的武器都十分沉重，因此轻型机甲一般无法装备火力武器，此时在对抗敌人的重型机甲时如果从正面攻击则收效甚微。一般敌人的攻击总是针对一个目标，所以一旦确定敌人攻击的目标，你就可以只控制此机甲吸引敌人注意力，而利用其余机甲射击，最好是能够引诱敌人露出后背的弱点



充分发挥各种武器和机甲的特性也是游戏的一个重点。所有机甲都有三种类型：A型是装甲加强型；W是武器加强型；J是跳跃型。武器分为弹药型和能量型。弹药型武器的发射速度一般较快，不过因为有弹药限制，所以极有可能陷入弹尽粮绝的被动状态　没有弹药限制的能量型武器一般较为沉重，而且发射周期长，因此每次开战前仔细分析任务，合理搭配机甲和武器才能克敌制胜。小型机甲的灵活性、大型机甲的强大火力，必须合理搭配才能收到更好的效果。所有机甲都可以进行快速行进，而且在行进中还可以继续发射，因此与敌人交战时，一定要不断变换位置以尽量躲避敌人的攻击。另外一点就是充分利用地形。当你站在高处时，可以拥有更广阔的视野，所以遇上高山一定要到山顶四处张望一下，看清四周情况以免遇到突袭。这在拥有空中支援时更为重要，详细地侦察敌情后发动空袭往往可以兵不血刃地干掉敌人，同时大型的轰炸可以炸断桥梁阻止敌人，这在对抗某些极为难缠的敌人时非常有用。

在战场上常常有不少建筑物里隐藏着战利品，当光标移动到这些建筑物上时会变成一个夹子的形状。此时如果建筑物四周没有敌人，那么就可以占领。这些战利品有可能是武器，也可能是资金储备，它们对游戏的进程十分重要。限于资金有限，你不可能购买所有的武器装备，所以如果条件允许的话，尽可能占领所有的物资库。

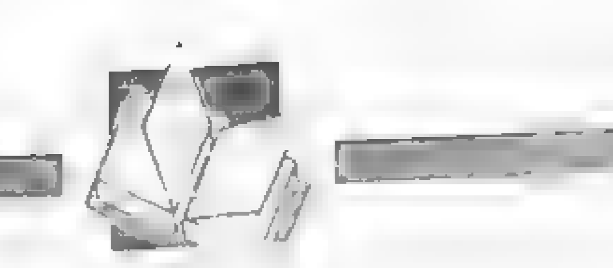
在目前，这个游戏的确是一个不可不玩的精品之作。作为一个新类型的尝试，它的难度虽然大了一些，但对喜爱策略性挑战的广大玩家来说，还是应该进行一下尝试的

编辑笔记：

把RPG的角色培养引入即时策略游戏中，同时强调了战术方面的运用，这就使得《装甲指挥官》不仅拥有火爆刺激的战斗场面及令人脑力激烫的策略对抗，同时也让玩者对旗下的机甲战士拥有更多的归属感。当然看起来它好像不那么容易上手，不过相信这是一个值得好好琢磨的游戏。

编辑/游骑兵

英文名称	Mech Commander
出品公司	FASA/Microprose
发行版本	1 CD / WIN9X
类　型	即时策略[ST]
基本配置	P133/16MB(WIN95) 32MB(WIN98) 声卡、4速光驱
控　制	鼠标、键盘
面　市	1998.6



完全攻略指南上篇——

风云之天下会

■文、图/天心工作室·陶然

风云护体

《风云》这个游戏，虽说不是太过刁难，但有些迷题也够折磨玩家的另外，这游戏不太容易修改，因为它虽说是WIN95系统的程序，可是居然不支持后台运行！一旦切换回桌面，程序就会出错，再也切不回去了，甚至用FPE6的热键功能也不行。所以那些“FPE内存修改大师”们这回可要苦不堪言了。至于修改存档文件，我只看了看，没改。一是因为它的存档文件相当大，每个有200K，查找数据颇为不易；二是因为在游戏中只能存五个档，但存档的文件却有6个，多了个SAVE0，这使我想起《侠客英雄传Ⅲ》中的那个存档保护设定，一旦修改了数据，可能你就会“饮恨”江湖。所以嘛，各位不是“高手”的兄弟们，你们就慢慢熬吧，在下深表同情。

但在这里，我把一些攻克重点、难点的具体做法一一奉上，愿能助你早日通关。



一

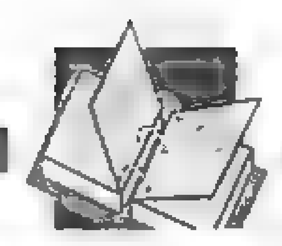
本人精心绘制了《风云》中的全部地图，并标明了宝箱、机关、情节发生地，其中只有“天下会地道”又庞大又没啥宝贝，所以只把路径画出，其余的则应该是非常详尽的了，大家一看便知。此外，S&L大法大家可千万别忘记哟！

二

由于地图在很多时候是全开放的，所以练功升级的时候千万注意，别冒冒失失的到处乱跑，到时候一只小狐狸可能就要了你的小命。例如，在攻打黑风寨的时候，你注意到有个山洞没有？这个山洞和后面的一段分支剧情有关，但这个时候你的级别太低……就别进去送死了

三

是不是觉得乾坤庄取乾坤剑一战打得你晕头转向？估计你已经开始骂乾坤庄庄主张全那个老匹夫为什么还不现身了吧。侠王府的吕义不是告诉你了吗，要把谜踪门的人杀掉一定数量，张全才会现身。但实际上，如果你没找到正确方法，任你杀多少人也没用。告诉你一个诀窍：先上乾坤庄主楼的二楼，看到那位老先生了吗？和他谈几次话，明白了吧？然后下楼去各处转一转，杀一批谜踪门的小罗，再上二楼去看看，运气好的话，这时廖总管应该在楼上等着你了。打败他之后，下楼，到乾坤庄右上方的房里去，也上二楼去转转，如果你看到有两位老兄正在商量怎样对付你，嗯，这个时候你已经快要引出张全那混蛋了。剩下的，我也不多说，祝





你早日取得乾坤剑.

此外，在这里还有一个练功的妙法：先不要进乾坤庄，而到乾坤庄左下方树林中去练功，升级相当快，不用多久就能升到23级左右。这时，如果不嫌麻烦的话，就仍然不要回乾坤庄，而往左上方走，到风溪村，再向右上方到南安镇，穿过南安镇（千万记住在南安多买些补药），到达一野外树林，这里的敌人凭你现在的功力和聂风、断浪两位帮手，解决他们应该不成问题，可他们给你的经验值……嘿嘿，作好杀一个升一级的准备吧，一般来说，可以升到33级左右，是不是很爽？更爽的是，升到这个级别之后，再进乾坤庄，那些讨厌的“地雷”们就全部消失了，你只需安安心心地对付谜踪门的人就行啦.

四

侠王陵中有两个难点，一是百人大阵，二是地下密宫

过百人大阵的时候，是不是发现这些人每次派一人来对付你，但怎么杀也杀不完，阵形永远不变？告诉你，最右边零散的那四个人不必理会，站到那四人左边的第1、2人中间去，然后点击站在你面前的那位，如何？敌人是不是变成两个了？杀掉他们之后，就会有一名敌人消失。然后如法炮制，只要出现两名敌人，就表示你可以向前走一小步了。到最后，会有五人齐上，打败他们之后就可以过去了。但我要给你两个忠告：第一，只点击站在你面前的或者是左边的，千万别去碰右边的，否则，要是不幸你的敌人即不是两个也不是五个，而是三个或四个，就算你费尽千辛万苦干掉了他们，嘿嘿……看看阵形有何变化？Sorry，请重新来过吧。所以，第二点，随时存档！走一步，存一步！

侠王陵地下迷宫与机关迷题是本游戏的难点，迷宫共有三层，机关（就是那些三角支架上的盆火）也有一、二十个，但这些机关中，有两个是碰都不能碰的，至于原因……嘿嘿，到了最底层你自然明白。但哪两个不能碰，却够让人伤脑筋的。我已经把三层迷宫的地图及机关详细画出，一看就知道啦，相信能省你大段宝贵时间。（苦也，我的时间可没省！）如果不幸你已经把那两个机关打开了，嗯嗯，你只好点击底层密室中靠右边的机关了，这时，所有的机关都会重新关闭，重新来过吧

打开了机关后，将小白狐引到左边蒲团上，小黑狐引到右边，大白狐则最后到中间，这时便听到“轰”一声响，这时点击大白狐，它便说出“冰魄”之所在。恭喜，恭喜！

五

在后陵中，把右边墙上的圆形机关打开，后陵的隔世石过一段时间就会落下。解决掉棺木旁的守卫、将孔慈的遗体放入棺木后，必须赶走这里所有的工人及守卫。但这时是有时间限制的，如果你未能将人全部赶走，隔世石一旦落下，你可就GAME OVER了。所以，动作一定要快！另外，先别去管那位跟着你走、说什么“我就不信你能闪得开”的老兄，把其他人全部赶走之后，再去和他谈话，他就会溜了，这时赶紧出陵，别犹豫！

六

步惊云回天下会取无双神剑，在天霜堂中发现密道，通过后会来到第一楼。在第一楼大厅中发现椅子非常凌乱，这时，只要走上前去，左边的不去管，把右边的第一张椅子拨三下，第二、三张椅子拨一下，椅子就会摆正，同时，无双神剑出现！





好了，以上是《风云》中几大难关，其余的嘛，相信不论是 RPG 老鸟还是菜鸟都会很快找到出路的。如果你实在太"菜"，不妨看看最后一招。

风云际会

"金鳞岂是池中物，一遇风云便化龙；九霄龙吟惊天变，风云际会浅水游。"

你相信短短的几句话、甚至几个字就能决定一个人的命运吗？人们常说"是福不是祸，是祸躲不过"。或许，该来的，始终都会到来；该去的，永远挽留不了。命运这东西，原本就是很玄妙的吧。无论如何，这短短的四句诗，已把步惊云、聂风、雄霸这三个人牢牢地拴在了一起，任谁也化不掉、解不开。

金鳞岂是池中物

"不哭死神"步惊云，本是古代最强民族——"神族"的后代，他自幼父亲早逝，而母亲改嫁之后，不久也即去世。虽然继父霍步天对他疼爱有加，但其他人呢？他受人冷眼、遭人漠视，小小年纪就已养成了孤高自傲、桀骜不驯的性格。

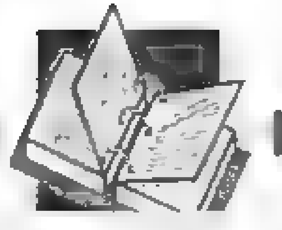
[illegible]大的牛长，也[illegible]的转折点。

[illegible]的名字跟随继[illegible]猎回小白狐，[illegible]礼物时，霍家庄[illegible]原来，霍步[illegible]"天下会"的[illegible]他作对之人的天下会[illegible]赤焰双怪，血洗了霍家庄。

冷静机智的步惊云，目睹这一切，却没有流下一滴眼泪，因为他知道，眼泪是没有用的。他趁赤焰双怪大意之际，骤然出手，将双怪之一的麻鹰打倒在地。暴怒的另一"怪"——蝙蝠——正要对惊云痛下杀手，却被路过霍家庄的师徒二人拦住，此"怪"又怎么会知道，眼前这位剑气逼人的中年男子就是武功天下第一的"武林神话"无名呢？无名根本无需出手，其小徒剑晨一招"莫名其妙"，就杀得他屁滚尿流。

图 1：野外洞穴

宝箱
入口
朱肉荣



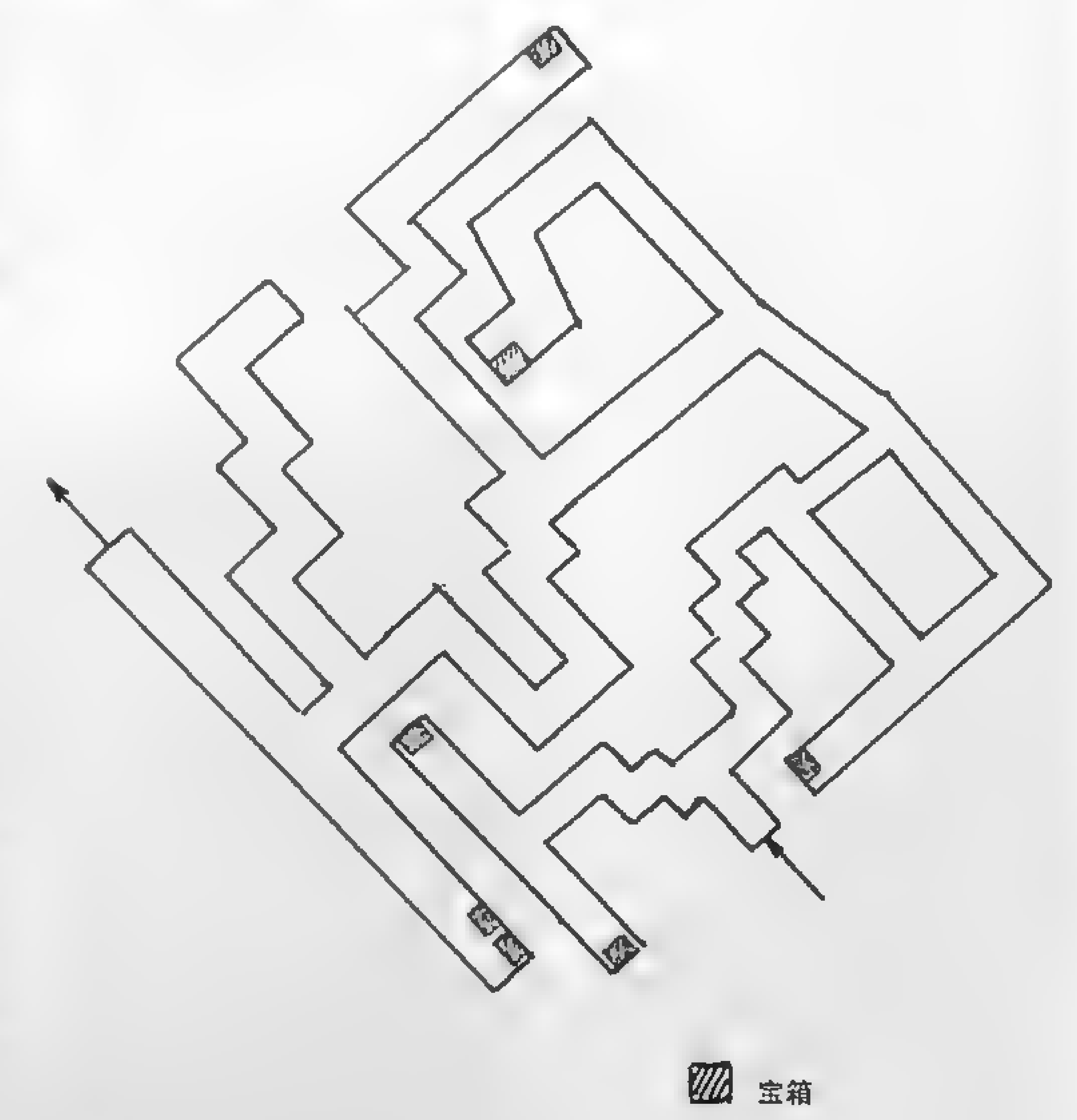
无名将惊云救回自己家中。惊云醒来时，看到无名师徒正在练剑，那超绝古今的剑法令他又惊又佩，想起家仇，不禁心生拜师之念。而无名也发现惊云天资绝佳，是练武的好材料，因而令他与剑晨比试了一场（这一场你是打不赢的，别把包子都吃了）。无意之中，惊云意与神会，竟使出了一招连剑晨都尚未领悟的"悲痛莫名"，使无名与剑晨惊讶不已。但无名亦看出，惊云满腔都是对天下会的仇恨。无名的剑，是仁义之剑，因此，他对收惊云为徒一事犹豫未决。

惊云在无名居的地下密室中，发现了创造无名神话的千古神兵"英雄剑"，但英雄剑居然拒绝他，一股剑气将他推得老远。无名看到之后，不禁暗暗叹息：光明之剑"英雄剑"，毕竟不为仇恨所生，只有"英雄"，方能动"英雄剑"！无名叫过惊云，有意将他送往少林寺，让不虚大师的无边佛法来化解他心中的戾气。但高傲的步惊云却以为无名也嫌弃他，竟愤而出走。"我不需要别人的同情，也不需要借别人之手完成我的复仇计划！"他这样说道。

出无名居后，步惊云来到了热闹的天荫城。一进城，就看到与他有不共戴天之仇的天下会正在招收门徒。惊云忽然想到，雄霸武功高绝，手下爪牙众多，能够接近他的唯一办法，就是入天下会！但收徒的布告纸被猪肉荣拿去，这家伙一溜烟就没了影，没有布告纸，天下会的人可不让进。惊云从街上一个小女孩的口中得知，猪肉荣跑到野外的一个山洞中去了，惊云在天荫城附近找到了山洞，正巧看到猪肉荣与城哥在做布告纸的交易。惊云打发了城哥之后，又在山洞（图 1）的深处找到溜得极快的猪肉荣，逼他交出布告纸。几经周折，终于，步惊云正式成为天下会的一员。

好几年过去了，步惊云已经 13 岁。但苦于在天下会中地位低下，一直未有建树。这天，天下会帮主雄霸派出人马，攻打与他为敌的黑风寨，步惊云随队出征，打倒了黑风寨寨主朱献（至于黑风寨里的那个山洞，就不要进去送死了，打败了朱献，就回家睡觉吧）。不久，天下会再次出兵，攻打寒山派，同样，步惊云以其霍家剑法和莫名剑法中的那招"悲痛莫名"使寒山派掌门陈羽成为手下败将。

在天下会论功行赏之际，雄霸得知了步惊云的身手。一听见他名字中的那个云字，雄霸心中一惊，不禁想起了昔年"泥菩萨"给他的那四句诗，"金鳞岂是池中物，一遇风云便化龙"。"泥菩萨"断言，雄霸要想"雄霸天下"，必须得"风"、"云"相助，但，"成也风云，败也风云"，一旦"风云际会"，便可覆灭天下会！雄霸虽然对这一说法半信半疑，但为了安全起见，他不能不想一个万全之策。眼下正是天下会征战四方之际，以步惊云的天资，的确可以成为他的一大帮手。于是，雄霸将步惊云收为二弟子，传他"雄霸三绝"之一的"排云掌"。当然，雄霸这么做是有自己的打算的：一方面，他亲自教他武功，既可使他成为自己手下的一名干将，又可令他的武功不至于超过自己；另一方面，他也可随时监视惊云的一举一动。



宝箱
出入口

图 2：乐山洞穴



但雄霸怎么也没有想到，这个步惊云竟是霍步天的义子！就在当天晚上，和惊云一样逃出霍家庄的霍步天亲生儿子霍栖觉潜入天下会，刺杀雄霸未成，逃进了惊云的房间。当栖觉知道了惊云的复仇计划后，毅然献出了自己的头颅，以此让惊云取得雄霸的信任。而步惊云也终于再次肯定了一件事，唯一的一件事，那就是——

杀、雄、霸！

一遇风云便化龙

一年后

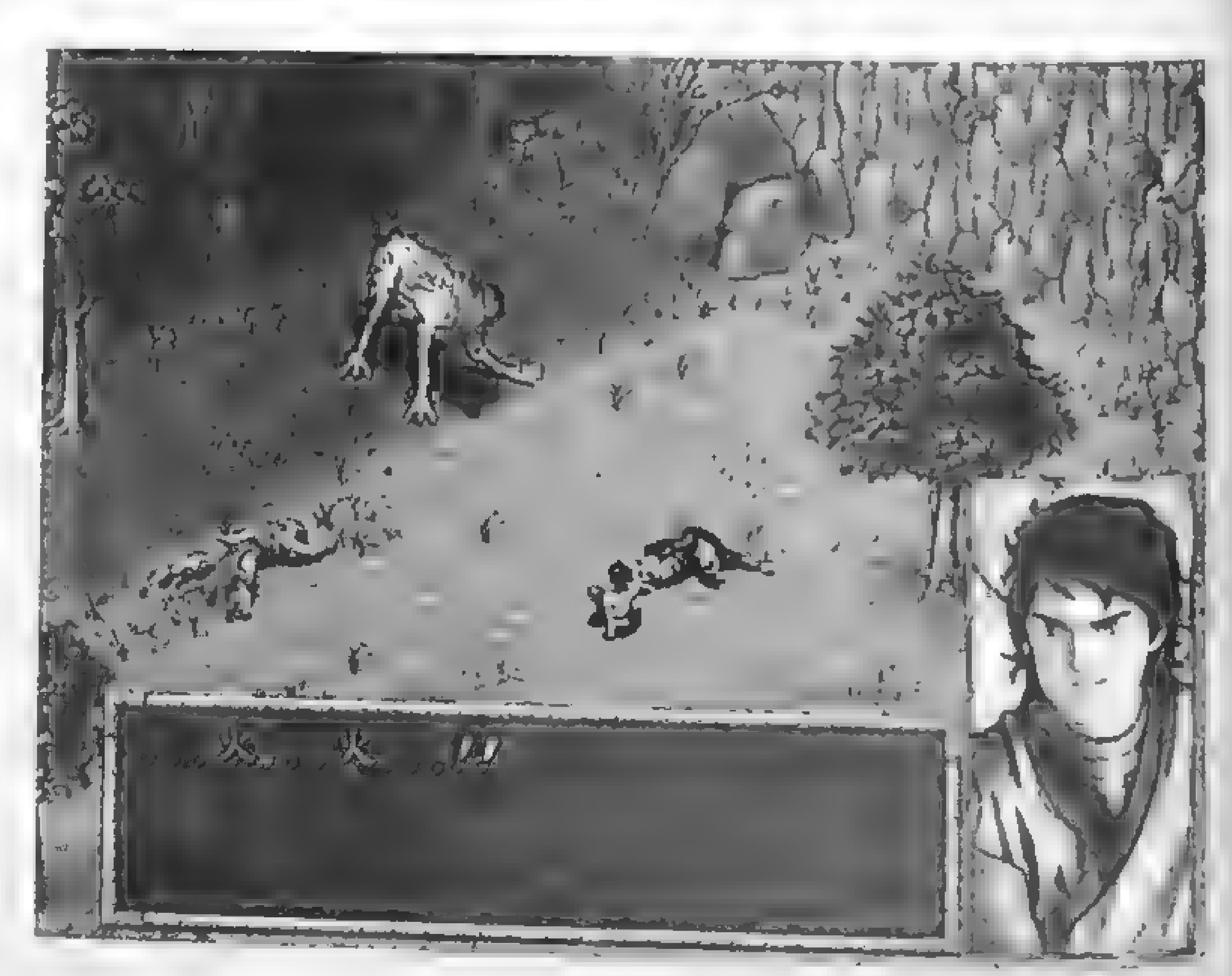
雄霸得知当世两大高手"北饮狂刀"聂人王和"南麟剑首"断帅将在乐山凌云窟比武。这二人的雪饮刀和火麟剑乃不可多得的神兵利器，于是派遣步惊云与"死囚双奴"上凌云窟，趁聂人王和断帅两败俱伤之际抢夺刀与剑。

也就在这一次，在天下会的雄霸堂外，惊云结识了天真美丽的女婢孔慈。这也注定了步惊云——这个自称"没有朋友、没有爱人，只有千古寂寞，只有刻骨仇恨"的冷漠男子，竟为了她而牵挂一生，为了她最终改变了自己！

来到乐山大佛，穿过乐山山洞（图2）之后，惊云来到凌云窟外，正好遇上聂人王与断帅的比武。当时，除了他们二人之外，他们的儿子——聂[illegible]聂风。小小年纪竟[illegible]绝顶高手断[illegible]之下！

[illegible]见聂人王与[illegible]即上前索[illegible]断帅，即使负[illegible]武功也[illegible]步惊云等三人所[illegible]战你是必须要输的，别浪费你的补药了！[illegible]一战下来，囚奴死，惊云、死奴伤。但惊云胁持住了断帅之子断浪，逼迫他们交出刀剑；虽然与此同时，聂风也制住了死奴，但冷酷无情的步惊云又怎会去救天下会的两名走狗呢？死奴脖子一伸，自刎在聂风的刀下。

得知索要刀、剑的人竟是雄霸后，自知不敌的断帅主动放弃了火麟剑。就在这时，一团骇异的大火"呼"地冲出凌云窟，将聂人王卷走。断帅一掌将聂风和断浪推开，随后也冲进了凌云窟。好奇心大盛的步惊云正准备入窟去看时，刹那间，火焰腾空而起，窟中蹿出一只浑身热浪的火麒麟。步惊云一交跌坐在地，惊得目瞪口呆……





数日后

回到天下会的步惊云惊慌失措、口齿不清，在雄霸看来，这是很少见的事，因此要惊云回房好好休息。而那只异兽火麒麟，竟从此成为步惊云半生的恐惧之源！同时，天下会帮众也到凌云窟中去查看，但一无所获，只在江边发现了奄奄一息的聂风与断浪。

"风？"见到聂风的不凡身手和快意仁慈的性格，又想到傲气十足的步惊云，雄霸心中惊讶更盛。但同时，雄霸也已经有了一条对付"风云际会"的妙计。他将聂风收为了三弟子，传授"雄霸三绝"之一的"风神腿"，并赐了一座豪宅"风云阁"给风、云二人居住。至于断浪，由于他武功低微，雄霸根本没有将他放在眼里，只让他在天下会中打杂渡日。断浪气在心里，暗中却是苦练武功。幸好，他还有聂风这样一个好兄弟、好朋友。

三个月后

当世两大帮派"天下会"与"无双城"结盟，雄霸令风、云二人前往乾坤庄，找到其庄主张全，索要他那把乾坤剑，以作为与无双城结盟的礼物。聂风觉得这是让断浪一展身手的好机会，便要求让断浪同往，雄霸哈哈大笑，不以为然。

在后山柴房中找到断浪后，三人同往乾坤庄。半路上，杀手"血饮骷髅"血暗天受乾坤庄之托向步惊云挑战，扬言只要惊云打败了他，他便甘做惊云的仆人。一场苦战后，血暗天含恨而去。他大话已说，以后只有跟随步惊云了，但他暗暗发誓，一旦找到惊云的弱点，他便要趁机反击。

在乾坤庄客栈之中，三人恰巧遇到乾坤庄廖总管来收取保护费，这姓廖的看见客栈老板之女怡青貌美如花，顿时心生邪念，可惜，他碰上的不是别人，而是聂风与步惊云。

将廖总管打得落荒而逃后，三人更坚定了扫平乾坤庄的决心。就在乾坤庄的门口，三人遇到了附近侠王府的传人吕义。正好雄霸也准备对付他，因而他借此机会讨好步惊云，并送了他一只漂亮的锦盒，要他在雄霸面前美言几句。

进入乾坤庄，并不见张全那老匹夫。原来，张全虽有上乘武功，但生性胆小，此时早已躲了起来，只派出他门下弟子出来送死。云、风、浪三人搜遍了整个乾坤庄，那位贪婪好色的廖总管也被他们揪出，一剑送了终。终于，张全再也坐不住了，手持乾坤剑与步惊云一场血战（具体方法请参见"风云护体"篇）。此时的惊云与聂风虽然武功仍未臻极高境界，但二人联手，竟也破了张全引以为傲的"乾坤帝王十力太极剑"，这，是不是在暗示着某些东西？



回到天下会后，惊云在风云阁找到孔慈，将吕义送的那只锦盒转送给了她。"希望她能喜欢"，惊云心中虽这么想，但却难以启齿。也许，这是个性使然吧。



步惊云与聂风这次立下大功，雄霸当即宣布：将天下会分为"天霜"、"飞云"、"神风"三堂，由大弟子"天霜拳"秦霜、二弟子"排云掌"步惊云、三弟子"风神腿"聂风分别执掌。可怜的只是一心想出人头地的断浪，虽然他不服步惊云，但却又远非步惊云的对手。最后，他只好选择离开天下会。

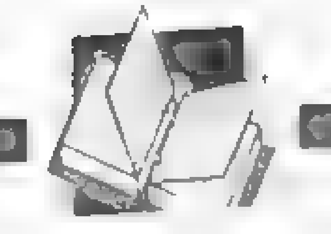
五年后。

在这五年之中，步惊云、聂风二人勤修武学，同时更为天下会立下了不少汗马功劳。但步惊云杀雄霸之心非但没有减退，反而与日俱增。不仅因为家仇，更因为他唯一深爱的女孩——孔慈，竟然由雄霸作主，嫁给了大师兄秦霜，成为了他的嫂子！虽然二人仍暗中交往，但名不正言不顺，在崇尚"礼教"的时代，又怎么能奢求有什么结果呢？雄霸先夺去了他的"亲情"，现在又夺去了他的"爱情"，他，还剩什么？

这时的天下会已是如日中天，昔日结盟的无双城也已被天下会所灭。雄霸志得意满，但他是否忘记了"泥菩萨"给他的那四句诗呢？

[未完待续……]

编辑/游骑兵



实战攻略——

魔法门Ⅵ天堂之令

■文 柔琳

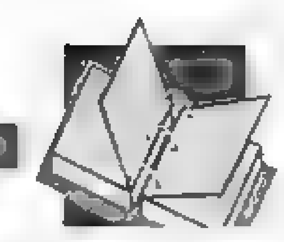
那是一个可怕的夜晚，流星雨将我的家乡甜水镇打成了一片废墟，我的老师法拉格让我先诈死，然后用魔法把我送到了陌生的新索匹格镇。当我睁开眼睛时，发现身上只有一封那个叫赞诺费克斯的坏家伙写给叛徒舒尔曼的信。法拉格下落不明，回家的路也不知该怎么走，同时我还听镇上的人说，恩洛斯王国伟大的国王罗兰德也在那个可怕的流星雨之夜神密失踪了。我一时之间真不知道该干些什么，只好在镇上四处逛逛。还好，在镇子东南边的小屋里我找到了法拉格。他说他现在已经不能再教我什么本领了，对那天晚上用流星雨袭击甜水镇的恶魔他也一无所知，现在只有恩洛斯的神使才知道如何除掉入侵恩洛斯的恶魔。但是要参见神使就得经过自由天堂的高级议会批准，高级议会里的六位议员正分别代表着王国的六位爵士，所以首要任务就是要取得六位爵士的信任。



告别法拉格后，我从驿站来到王宫的所在地：铁拳城堡，向王宫里的威尔伯·汉弗里摄政王交上那封信，他赏了我五千金币后，也许是想考验我吧，还叫我去寻找在布莱克郡一带失踪的科尔本爵士。

我由铁拳城堡的驿站到达自由天堂，再从自由天堂的驿站来到布莱克郡。来到布莱克郡后我走到南面的那条山脉下，向东一直搜寻，发现了一个狼人的营地。我打开营地里的那个箱子，发现了一块刻有科尔本爵士名字的盾牌，原来他已经变成狼人的一份子了。由于找不到他本人，我只好拿盾牌回去向汉弗里交差。他对我的行动很满意，并表示他一定会在高级议会里支持我。可是我来到高级议会里找到汉弗里的代表斯里克·席尔瓦托恩时，这家伙竟然拒绝投我的赞成票。我感到有些莫名其妙，只好再次回到铁拳城堡去找汉弗里。他认为是羊鸣教用魔法控制了席尔瓦托恩，并要我去克里格斯的顶级羊鸣庙里寻找医治他的方法，为此他还给了我一件羊鸣披风。

我从自由天堂的驿站来到克里格斯，在东边的雪山脚下发现了一栋圆形建筑物，这就是顶级羊鸣庙了。由于我有羊鸣披风，他们就把我当自己人放了进去。进去后我放眼一看，这里的门实在太多，就干脆先进正前方的门。我走到走廊尽头来到一个有两个箱子的房间，把里面的敌人消灭后搜寻他们的尸体时发现了一把主教钥匙。出了房间我向东南方走到一个放着大书柜的房间，房里的桌子上有一个金黄色的箱子，用钥匙怎么也打不开，我只好继续向前走。沿着走廊我已来到了顶级羊鸣庙的最南边，面前的这条走廊里有三个房间，我走进最东边的房间把里面的敌人消灭后，在一个羊鸣教教父的尸体上发现了一把魔法师钥匙。我重新回到那个放书柜的房间，用两把钥匙打开箱子，发现了一封赞诺费克斯写给席尔瓦托恩的信，看过信我才知道这家伙已经当了叛徒。



当汉弗里听完我报告的这件事情后十分吃惊，他叫我去高级议会里揭穿席尔瓦托恩。我来到高级议会里向这叛徒出示信件，他无言以对，只好溜之大吉。我再回到铁拳城堡向汉弗里复命，他十分高兴，并赐给我凯瑟琳王后号帆船，以便送我去隐士岛，现在我相信他已经十分信任我了。



离开铁拳城堡后，我乘船来到浓雾镇的牛顿城堡去谒见阿尔伯特·牛顿，这位健忘的侯爵要我到浓雾镇南面的银垛前哨里帮他找用来制造魔境的时间沙漏。

进入银垛前哨后我向前走来到大厅，打开厅东面中间的门。走到房间里的小间按下墙上的开关，我听到外面有响声。走出小间我发现房间东边的墙上已经打开了一扇门，我走进门后的通道，打开墙边的箱子发现了一把加里克实验室的钥匙。

可是当我把整个银垛前哨都走完后，却发现除了加里克实验室的钥匙以外，这里再也找不出什么别的东西。我想可能是牛顿弄错了，便回到牛顿城堡去再向他请示，没想到果然是他将地点记错了，让我白忙了一场。但他看到加里克实验室的钥匙后，突然想起时间沙漏原来藏在新索匹格镇北面岛上的某个地方。

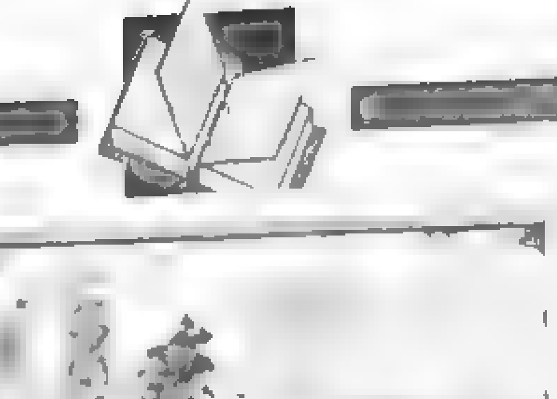
没办法，我只好回到新索匹格镇。来到镇东北面的海岸边，我看到对面有一小岛，淌水到对面的岛上发现有一栋黑色的建筑物，上前一看原来是加里克的炼铁厂，我想自己身上的这把加里克实验室的钥匙也许和这个炼铁厂有关吧。我进去一看，发现这里早已经成了火的世界，火元素怪物在空中飞舞，而下面则是一个不断喷发出火球的大溶岩池。我走在那盘旋而下的小路上，既要和那些火元素作战，又要小心翼翼地走路以免掉到底下的溶岩里，真是苦不堪言。好不容易过了那道难关，却发现前面的路已被一条溶岩河隔断。经过仔细观察，我才发现东面的墙上有一个暗室，进入暗室拉下墙上的开关，我再走出来一看，前方已经出现了一条石桥横跨在溶岩河上。过了桥向前走打开东面的门，我来到一个溶岩池旁，这里有两层楼，每层楼分别有四个开关，而有的开关又被门挡着。我观察了好一会，才发现其中奥妙：原来在二楼的东北角有一条路，但是二楼东南角却没有路连着东北角，所以必须先拉下二楼西北角的开关以打开一楼东北角的门，再拉下一楼西北角的开关打开一楼东南角的门，然后拉下一楼东南角的开关把二楼西边的木桥移到东边，最后拉下一楼西北角的开关打开二楼木桥前的门，至此二楼东北角和东南角就被那条木桥连起来了。

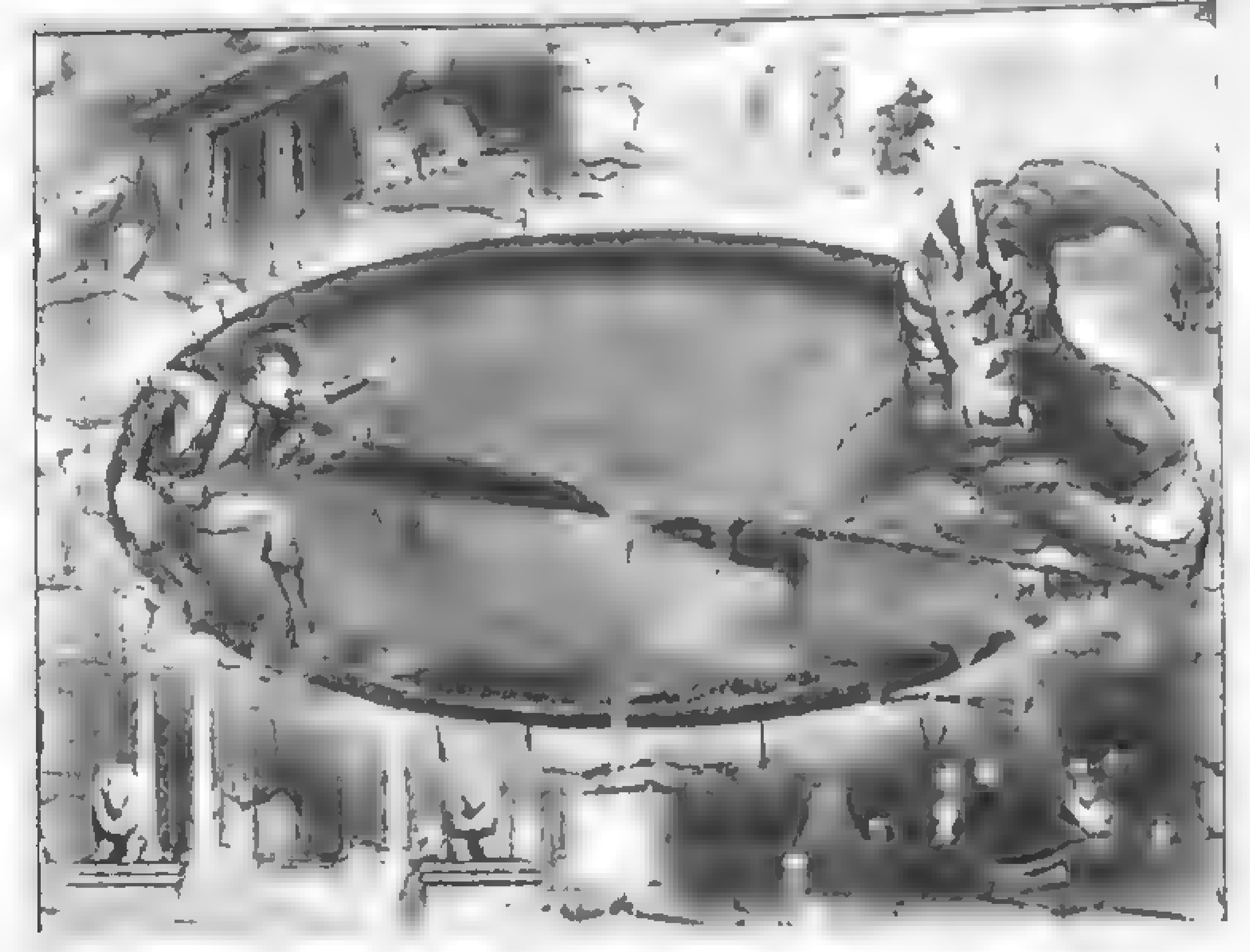
我走过桥后向前来到一个十字路口，往东拐进一个极小的房间，拉下门边的开关后脚下地板突然下降，把我送到了一扇黄色大门前，这应该就是加里克的实验室了。我用加里克实验室的钥匙打开门进入一个大厅，再打开厅西面的门，沿着那一条条向上沿伸的木板来到了一间书房。我搜寻这里的书柜发现了几本魔法书，再打开房中的箱子终于发现了时间沙漏。我回去把时间沙漏交给牛顿，他十分高兴，并表示要在高级议会里全力支持我。

得到了牛顿侯爵的支持后，我来到恩洛斯最古老的城市自由天堂，在城南的坦普城堡里见到了奥斯里克·坦普公爵。这位杰出的军事家此时正在准备攻打王国西边的恶魔。他派我去摧毁克里格斯的恶魔据点，我想这既然是我职责范围内的事情，就毅然答应了他。

恶魔可不象别的怪物那样好惹，所以当我来到克里格斯城堡北面的恶魔据点门前时，就已经做好了随时牺牲的准备。果然，一进去就被成群的恶魔堵截了去路，我把魔法、药品什么的都用尽了，好不容易才把他们全部消灭。我捡起地上的恶魔计划回去向坦普公爵复命，他十分高兴地表扬了我，







并说他现在估计恶魔的老巢应该在甜水镇和天堂谷一带，希望我能催促高级议会早点采取行动。

告别坦普公爵后我从自由天堂乘船来到银湾镇，到镇上的弗丽斯城堡里去谒见劳里达·弗丽斯男爵。这位极为贪财的财政大臣让我去说服王国里的九个驿站，把每磅货物每英里的运价保持在48个金币以上。她说如果我能完成这个任务，就会对我另眼相看。为了取得她的信任，我只好硬着头皮去试一试了。

不过干这差事可比去打怪物轻松得多，我和新索匹格镇、铁拳城堡、自由天堂（自由天堂有两个驿站）、克里格斯、冰冻高地（自由天堂北面）、布莱克郡（自由天堂西面）、银湾镇和幽灵沼泽（铁拳城堡西面）的驿站老板商量过价格后，就回去向弗丽斯交差了。她见我完成了任务，便答应在高级议会里支持我。

我来到寒冷的冰冻高原，在到高原南面小镇上的斯通城堡里见到了安东尼·斯通男爵。他现在正受到一个叫盗贼王子的家伙威胁，因为盗贼王子和羊鸣教试图篡夺他在自由天堂的领导权。他见我来，便请我去抓盗贼王子。但斯通男爵自己也不知道盗贼王子藏在何处，所以只有靠我自己去找了。

我在一些市民的口中听到冰冻高原南边的阴影教是盗贼王子的老巢，就到那里去打了一转，在里面找到了一封羊鸣教写给盗贼王子的信，看了信后我才知道这家伙已经躲到自由天堂的下水道里去了。

我回到自由天堂，发现这里有好几座房屋都有下水道的入口，就随便选了一间下去。我进入那乱七八糟的地道里凭着灵感一直朝西北方走。当我走到下水道西北角的那个房间时，发现墙上有一个小洞，我好奇地点了一下，没想到面前的一块墙壁竟然打开了，出现了一间密室。我在里面的床下发现了狡猾的盗贼王子，因为斯通男爵曾提醒过我盗贼王子经常会藏在床底下，所以我现在轻而易举地就抓住了他。斯通男爵见我抓到了他的死对头，便高兴地答应在高级议会里投我的赞成票。

离开斯通城堡后我继续向北走，不知不觉已来到了冰冻高地北边的斯壮姆嘉德城堡，我就进去拜访了城堡的主人埃里克·冯·斯壮姆嘉德侯爵[illegible]冬天，他要求我[illegible]到隐士把冬天赶走。

我[illegible]到克里格斯中间的那座大雪山上，在[illegible]的小屋里找到了那[illegible]上知道我的来意，马上答应了我。当我走出隐士的小屋时，看到眼前已经不再飞舞满天的雪花时，真是舒服极了。我再回到斯壮姆嘉德城堡向侯爵复命，他表示只要严冬不再来临，就在高级议会里永远支持我。

现在我已经得到了六位爵士的支持，可以去高级议会参见神使了。我走到神使房间的水池里，站在那个控制台前面，点了一个控制台，只见水池中出现了一条楼梯，我走下楼梯终于见到了无所不知的神使。但遗憾的是，神使的四块记忆水晶在以前啊基巴德造反时被拿走了，所以他现在没法告诉我如何消灭恶魔。但神使告诉了我四块记忆水晶的藏匿地点，并要求我赶快去找回四块记忆水晶。

我先来到克里格斯西南部的克里格斯城堡，进去后向东直走来到四个有互相连着的房间里，再沿着北边的走廊来到一个大洞里，然后走过石桥

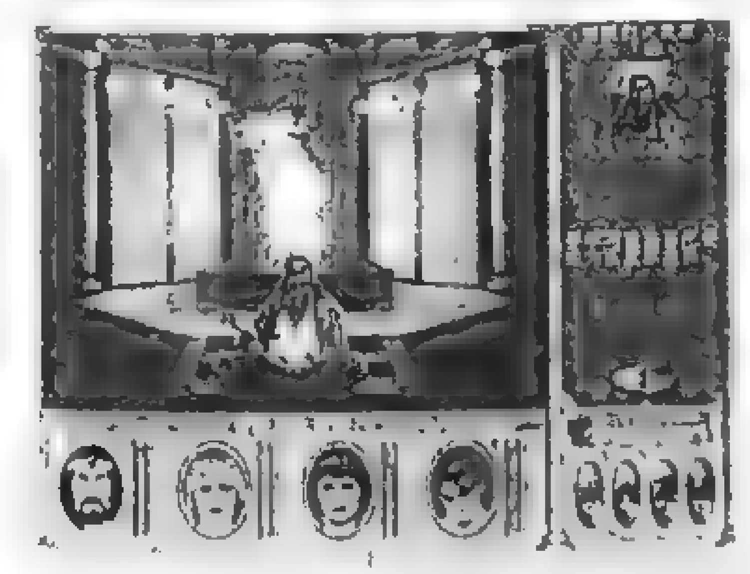


来到西边墙上的克里格斯守护神面前，他对我说只要给他五万金币，就告诉我一个秘密。我觉得他太贪心了，一开口就是五万，本想不给，但是不给的话就不知道那个秘密是什么，只好咬咬牙满足了他的要求。他收了钱后把我送到了一根柱子旁，我好奇地按下柱子上的开关，却发现什么事也没发生，我想可能受骗了，只好垂头丧气地往出口走，准备回去。可是当我走到进来的那条路的第二个岔路口时，发现原来在墙上的拦竿已经消失了，我想这里面也许藏着记忆水晶，便走进走道。果然，在走道的南端我已看见了放在底下房间里的记忆水晶。我跳到房里拿到伊普斯隆水晶，却发现没有路出去。我观察了一下周围，发现房中有一块板特别大，就踩了上去，这块神奇的地板很快把我送了出去。其时在这个地方如果有那个叫"神奇跳跃"的魔法的话就好办了，只须跳到那四个房间的房梁上就能找到密室，跟本就不必花一笔冤枉钱。





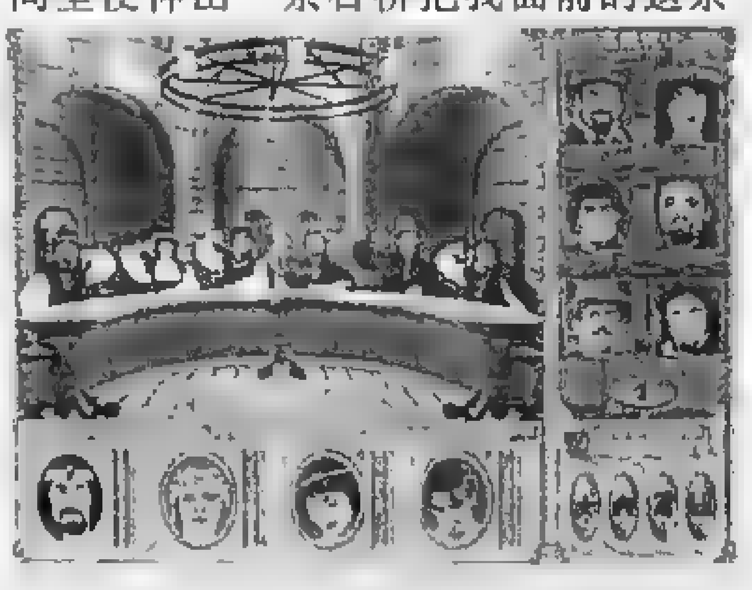
我再来到幽灵沼泽北部的黑摩尔城堡，进去后先向北拐，然后往西南走来到一个楼梯口前，先把楼梯口北边走廊尽头的开关拉下，再回到楼梯口处。我往东走到了一个放着个锅头的房间里，再往北拐来到一个站满了食人妖的大厅。这里的敌人多得离谱，我经过一番苦战，好不容易将他们歼灭后，我按下厅中央的那个巨大的开关，再走进厅北面的大山洞里。在洞中我发现一间大房子，我想先在周围转转，就没有马上进去。当我来到房子南边



时，发现有一条小路通向房顶。我打开小路尽头的门，进去后向西走来到一个大厅的顶上。我跳下去走到北面的墙边就可得到德尔塔记忆水晶了。

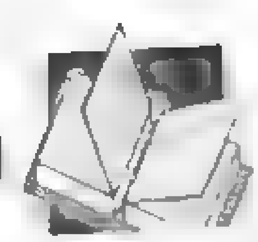
离开黑摩尔城堡后，乘船来到银湾镇东边的魔鬼水域，这里东边的岛上耸立着一栋巨大的建筑物，那就是贝塔水晶的所在地——阿拉莫斯城堡。我一进去先向东南方向走到一个圆形大厅的顶上，再沿着面前的小路走到西南边的走廊里。沿着走廊向南走可到达一个扇形的房间，进入房中东北边的小房间时，踩住北面墙边的那块大地板，它就会将我送到房梁上。在房梁上朝西走，我来到了禁区的入口处，输入密码"XZASZ"后就可以进去拿到贝塔记忆水晶了。说到这里，也许有人会问："难道这里真这么简单？"其实要进入禁区拿取记忆水晶，得看过城堡中四棵小树上提示的迷语，然后再猜出密码。而要看完四棵小树，就得在这个结构复杂的城堡里跑到这头再钻到那头。为了节省大家的时间，所以我就将密码直接告诉给大家，让大家不用去猜那可恶的迷语了。

现在只差阿尔法记忆水晶了，这是最难得到的一块水晶，它藏在隐士岛西南面的超级羊鸣庙里。我乘坐汉弗里摄政王的凯瑟琳王后号帆船来到隐士岛，这里简直是个人间地狱，那数也数不清的巨人围着我狂轰乱炸，我的人经常只挨一下就一命呜乎了。费了九牛二虎之力才冲进超级羊鸣庙，看到里面没有那可怕的巨人我终于松了一回气。我在这里四处逛了逛，发现这儿虽然有一些小路，但是只要不拐进那些小路里，一直沿着面前这条大路向东南走很快就能来到超级羊鸣庙的最南部，再向北走来到一个大坑边。我看到对面东、西、北各有三个房间，而且北边的房间里放着的阿尔法记忆水晶也清晰可见，但是却没有路连过去。我看了一下四周，才发现我旁边有一个开关，一拉下开关，东边的房间里便伸出一条石桥把我面前的这条



石桥连了起来。我走到东边房间里拉下门边的开关后，北边的房间里也伸出一条石桥，我走到北边房间里的桌前终于拿到了阿尔法记忆水晶。

得到四块记忆水晶后我回到恩洛斯神使处，进去时把入口处的开关打开，再把记忆水晶分别放在神使房间里面的四块记忆模板上，然后下楼参见神使。神使告诉我，入侵恩洛斯的恶魔是来自外星的克里跟人，要消灭他



们只有摧毁他们的反应器，而要摧毁反应器就只有用行星控制中心里的枪支。但得有藏在维兰坟墓里的控制块才能进入行星控制中心

根据他的指示我来到幽灵沼泽西边的飞龙沙漠，找到了那座建在沙漠北边的神秘金字塔——维兰坟墓

开始我先向东走发现了一条下坡路，下到坡底来到一个有两个大水池的大厅。我走进厅西边的房间，再打开房间西边的小门进入一个小房间，按下墙上的开关，面前的一片砖头就会移开，露出一个箱子。我打开箱子，发现了烈火之门钥匙、船长的密码和水晶头骨。在这里我要提醒大家一下，水晶头骨能让我们的人不被金字塔里的有害射线烧伤，所以要想办法给每个人都带上一个

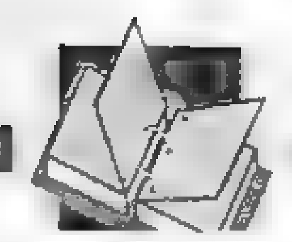
我回到大厅，用烈火之门钥匙打开厅北面的大门进入中央金字塔，再打开中央金字塔北边的门向东走到第一个路口再往南拐可来到一个楼梯口旁，我打开面前的门，下到前面的两层地洞来到一个地板上画有四角星的房间。从房间南面的门走到一下三岔路口再向西南拐进一条小路，沿着小路一直向前走我发现了一个箱子。打开箱子得到大副的密码和圣水庙的钥匙后，我回到画着四角星的房间，用"神奇跳跃"跳上那两层地洞，再回到有两个大水池的大厅里。然后走到烈火之门上面西边的那堵墙前，点一下墙上的壁画，我就被送到了一间密室里。这个密室有一个金字塔的出口，但我不想马上出去，而是站在房中央的大地板上按下面前那画有红眼睛的开关，这地板就将我送到一个走道里，走出走道再往西北走来到一个大水塘旁。沿着水塘东边的小路走到圣水庙门口，我用圣水庙的钥匙打开门，进去后走下东面墙边的楼梯，打开里面的箱子我得到了导航员的密码和圣箱钥匙。再回到送我下来的那块地板上，按[illegible]输完船长的密码后，维[illegible]大井中间的水竟然移开露出了一个地洞。我落入洞底的中央控制室里，按下西北边的控制器，前面便打开了一扇门。进入里面的房间里我用维兰木箱钥匙打开箱子终于得到了控制块

回到自由天堂去参见神使，从他那里进入行星控制中心。进去后我先走进走廊西边的房间，从箱子里拿到迷你榴弹枪后再回到走廊里拐进东边第一个房间，碰一下墙上的电脑终端，我就会使用枪支了。干完这些后我来到走廊最南边的会客厅，打开厅北面的门走到走道尽头，再往东拐来到一个岔路口，走进南边的房间打开箱子发现了一支榴弹枪。我再回到会客厅，走进南边的门，到第二个路口进向西拐发现了两个箱子，打开箱子得到两支榴弹枪。看看自己已有四支枪了，应该是够对付那个反应器了吧

走出行星控制中心后，神使告诉我反应器的爆炸会毁掉整个星球，所以我必需有一种威力强大的魔法才能阻止爆炸毁掉星球，而只有阿基巴德会这种魔法。我听了这话吃了一惊，真不知道把阿基巴德放出来会有什么后果，但既然是神使的指示，就暂且去试试看吧。我来到铁拳城堡去找尼古拉王子，他说解救阿基巴德要用放在地下室里的坦耐尔之铃，而只有找到藏[illegible]知道第三只眼藏[illegible]去碰碰运气

[illegible]转了几圈，没想[illegible]水井里找到了第三[illegible]只眼去找尼古[illegible]室里给我取来了[illegible]楼的图书[illegible]变成石像了的阿基巴德救醒，这家伙对我道了声谢，再[illegible]仪式书给我后就一溜烟跑了

我想起了坦普公爵的话，于是带上虚空仪式书来到克里格斯西边的家乡甜水镇。我在西北部的山上发现了一间古里八怪的建筑物——蜂房，这可能就是恶魔的老巢了。我进去来到一个圆大厅里，乖乖，这里的恶魔多得数也数不清，看来这个地方真的是恶魔的老巢了。我将厅中的恶魔们消灭后先下到厅东北面的地洞，向前走过一个十字路口，再走一段路发现路旁有一个很小的房间，在房里的箱子中我得到了蜂房圣地钥匙。拿到钥匙后我向前走回到圆形大厅，再下到厅东南的地洞中，打开路旁那扇青色的门，走过走道再次回到圆形大厅，这时厅中央的地板就会自动移开露出一个很大的地洞。我下到地洞向前走来到一个椭圆形的房间，用蜂房圣地钥匙打开房间东边的门。走到前面的拐弯处按下墙上的开关，我脚下的地板就会将我送到反应器的面前。这家伙这么容易就找到了，我马上冲上去对它来一阵刀砍斧劈，但它却皮毛未损。我这时才想起神使的提示，拿上榴弹枪很快就把它给枪毙了。反应器爆炸后整个房间开始震动，房里出现了一大群恶魔和一个躯体肥胖的恶魔女王。我此时无心恋战，而是以最快的速度从恶魔女王旁边的出口处跑出了蜂房。当我跑出蜂房后，这个丑陋的东西开始爆炸，不一会儿就跟着里克跟人的



野心一起化为了尘埃，这片神秘的魔法大地又恢复了平静

附录：

在《魔法门Ⅵ》中，有一些技能需要你的职业升迁后才能获得大师的称号，而且职业升迁后英雄的生命值和魔法值都可得到大幅度提升，所以我在这里向大家介绍一下各种职业转职的方法

从游侠升到十字军

来到铁拳城堡找威尔伯·汉弗里摄政王，他会叫我去浓雾岛解救一位少女。来到浓雾岛后，进入岛上的银垛前哨，打开里面大厅西边的门，走到走道尽头，打开东边的暗门。向前走来到一个房间里，按下房中的开关，再走出房间，可看到门西边的墙上会升出一块块地板，走过那些地板来到东南角，我脚下的地板就会把我送到一个走道里。再走到前面的壁画旁，打开北边的暗门可救出少女，然后在点下那张壁画就能够回去了

从十字军升到大英雄

杀死熙莫尔城堡北边龙穴里的那条长牙巨龙，再把它的爪子交给汉弗里摄政王即可。

从剑客升到豪侠

先去找坦普公爵，他说我必须要得到一位豪侠的推荐才能升迁。离开坦普城堡后来到自由天堂西北部的小酒店里找到查德威克·布莱克普尔，向他说明来意，他十分爽快地应了我。再回去坦普公爵，剑客就能升为豪侠了

从豪侠升到勇士

进入银湾镇西北部的军阀堡垒，向前走到一扇门前，但这扇门却打不开，所以只有打开旁边的暗门。过了暗门向北走到第二个路口往东拐来到一个摆着许多木桶和布袋的房间。从房间了楼向东一直走来到一个有两个路口的大厅，进入厅北面的房间里西边的小房间，翻出柜子里的军阀钥匙，再用钥匙打开小房间里的门，从里面的箱子里得到一封坦普公爵写给克尔德蒙德的信，再把这封信交给坦普公爵，豪侠就能升为勇士了

从巫师升到魔法师

到浓雾镇去找牛顿侯爵，他说巫师只有喝了魔法喷泉才能升为魔法师，这位糊涂的侯爵当然不会记得魔法喷泉在什么地方了，所以只能靠自己去找。其实魔法喷泉就在自由天堂东边的布特雷格湾南部的海边，只要去让队伍中的巫师喝了泉水再回去见牛顿就行了。

从魔法师升到大魔法师

牛顿说必需得到考勒根豪宅里的德里克斯水晶才能升为大魔法师。于是我来到铁拳城堡南部的考勒根的豪宅，先从东边的房间向前走，当来到一条至西向东的走廊里时，向北拐进第一条走道。从走道向前走来到一个大坑上，跳下坑后一直向西走，碰到岔路时就向西拐。当我看到一个路旁的开关时将开关按下，再继续往前走来到一个地洞的底部。用"神奇跳跃"跳上地洞，发现向南的那条走廊西边有一个开关，按下开关后向南走再向东拐来到第二个路口拐进一个房间，走进房间东北面的门来到一间密室，打开密室里的箱子就能得到德里克斯水晶。

从牧师升到神父

找到冰冻高原南部的斯通男爵，他要求我去修自由天堂里的神庙。我到自由天堂神庙门前的民房里去请了一位石匠，再到高级灵魂教派东边的民房里请了一位木匠，然后把他们带到神庙里就可以向斯通男爵交差了。

从神父升到大主教

来到布特雷格湾西南部的太阳庙，进入里面的大厅打开东北边的门，在里面房间的柜子里可拿到圣杯。再把圣杯带回自由天堂的神庙里就可以去向斯通男爵申请神父的升迁了。

从弓箭手升到魔箭手

进入冰冻高原西部的冰封堡垒，向前走来到一扇大木门前，再走进门西边的走廊。进入走廊北边的房间，打开房中西北面的门，进去拉下机关。回到大木门前，再同样走进东边的走廊北面的房间，拉下房间东北边门里的机关，再回到那扇大木门前，这时我发现前面的两扇大木门都已经打开了。走过两扇门来到一个摆着两张椅子的房间，按下椅子上的开关房间东边的墙会打开一扇暗门，从门里的楼梯走到一个放着四个箱子的房间，在箱子里拿到一串龙塔钥匙就可以去向斯壮姆嘉德侯爵报告了。

从魔箭手升到神箭手

斯壮姆嘉德侯爵看到我把龙塔钥匙拿回来，就派我去把各地的龙塔都打开。这个差事可不轻松，我要将新索皮格镇、冰冻高原、自由天堂、银湾镇、浓雾镇、布莱克郡的龙塔都用钥匙开完才可以升为神箭手。

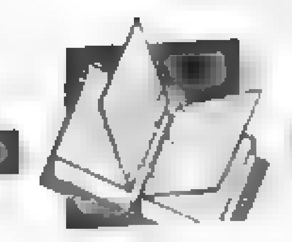
从僧侣升到祭司

负责僧侣升迁的人竟然是那个贪财的弗丽斯女男爵，你想不到吧。当我向她说明来意后，她说只要在三月20日、六月21日、九月23日和十二月21日其中的一天站在银湾镇北面的石圈里进行太阳仪式即可将僧侣升为祭司。

从祭司升到大祭司

弗丽斯要求我在深夜里到月亮神坛旁做月亮仪式才能升为大祭司。我进入月亮庙的中央大厅，发现厅两旁的走道里有六个神坛，当我按生命、精准、力量、耐力、速度、幸运的顺序碰完六个神坛后，厅北面的门就打开了。通过门来到月亮神坛前，到晚上12点的时候弗丽斯就能和我在神坛前做月亮仪式了。

编辑/游骑兵



浮云荡去——

《X 档案》攻略纪实

《X 档案》是一部在全球引起轰动的影视作品，其中的主要人物 Mulder 与 Scully 已成为许多影迷心中的偶像。现在，这部由影视片原班人马制作的 PC GAME 终于和游戏玩家们见面了。在玩《X 档案》游戏的过程中，大家



会发现所谓分支只不过是因您所选择的选项不同而得到的不同回应，实际上完整的结局只有一个，所以相信您一定会找到真相的。

我，Craig Willmore，《X 档案》游戏的主角，是一位隶属于西雅图(Seattle)联邦调查局的探员。我坚信，"The truth is out there。"

Seattle FBI 总部，Seattle

今天忘了调闹钟，又迟到了。一进门，我的同事 Mark 便立刻迎面来取笑我。多选一：Funny(讥笑)；Indifferent(不认同)；Paranoid(多疑)。随便选择其一，Mark 笑完就会走开。我来到位于右方的休息室，从左上方墙上的柜子中取走所有的东西后，离开休息室回到我的办公室（走廊左面第一间房间）。一坐下电话就响了起来，是上司 Armistead Shanks 要我到他的办公室去。到了走廊尽头的证物室左转便是他的办公室。进屋后与上司 Shanks 及来自华盛顿总局的执行局长 A. D Skinner 谈话。原来是 Mulder 和 Scully 失踪了，我受命要把他们找回来。谈话结束后，我离开 Shanks 的办公室。

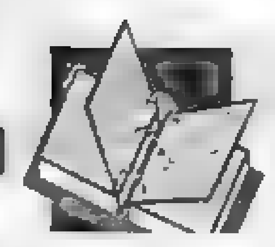
从这以后，要将探案的每一步进展用 PDA 中的 E－mail 功能及时地向他们汇报，以听取他们的建议。

一出门，Mark 便立即迎面上来问话。在三种态度里任选一个，和他一直说到没话可说，他就回头走了。

按照上司的吩咐，我回到办公室打开电脑，我的用户名(User name)是 CraigWillmore，而密码(Password)是 Shiloh。输完这些资料并确认连接，电脑立刻通知我有 E－mail，读完 E－mail 后，利用 PDA，按下 Send 将 Mulder 和 Scully 的资料传送给其它分局。离开电脑，从桌上拾起一份案件档案。在读那封夹在案宗里的信之后，向下看，打开柜子取出手铐、手枪和证件。办妥这一切后，我去到 Mark 的办公室和他说话，并把在我桌上拿到的案件档案交给他，转身离开。

Skinner 在门外等着我，对我说了他的想法："先调查 Mulder 和 Scully 住过的酒店。"于是，在我的 PDA 地图上出现了 Everett 区和其中的 Comity Inn，选择这里，我的调查便正式开始。





Shanks
Mark
走廊
证物室
会议室
我

FBI 办公室地图

Comity Inn，Washington

到了 Comity Inn，我向柜台的管理员亮出了 FBI 的证件，并和她谈话。谈完后，她便应我的要求，带我们到了 Mulker 和 Scully 住过的房间。在 Mulker 的房间内，首先要看他床上的公文包。在里面可找到一份 FBI 的档案，接着便是 UFO 会报——The Magic Bullet。此外，我还察看到那些向日葵种子壳和橙色自制饮料。这一切都没有任何异样痕迹。在床头我找到一本有关外星人的书。检阅查完这边，我便去 Scully 的房间。一进去，Skinner 马上和我说话，跟他罗嗦完后检查四周，找到一部属于 Secully 的手提电脑和一本圣经，转向 Skinner，继续与他谈话：不知道那两个探员都打过哪些电话(按下左方的电话图示)。离开了此房间，回去找那名管理员。向她问及电话登记时她很不耐烦，但还是把电话号码给了我们。

取得了电话号码后，我们亦不作久留，启程回到办公室。从 PDA 上翻看笔记，并发出 E－mail。查看日志后，得知 Mulder 所打过的其中一个号码是(206)555 01182。于是我启动电脑，利用 ING。输入电话号码，并选 Phone，再按下 Search 按钮。经过查寻后，电脑找出了该电话号码的地址，是属于一间位于码头边的货仓。

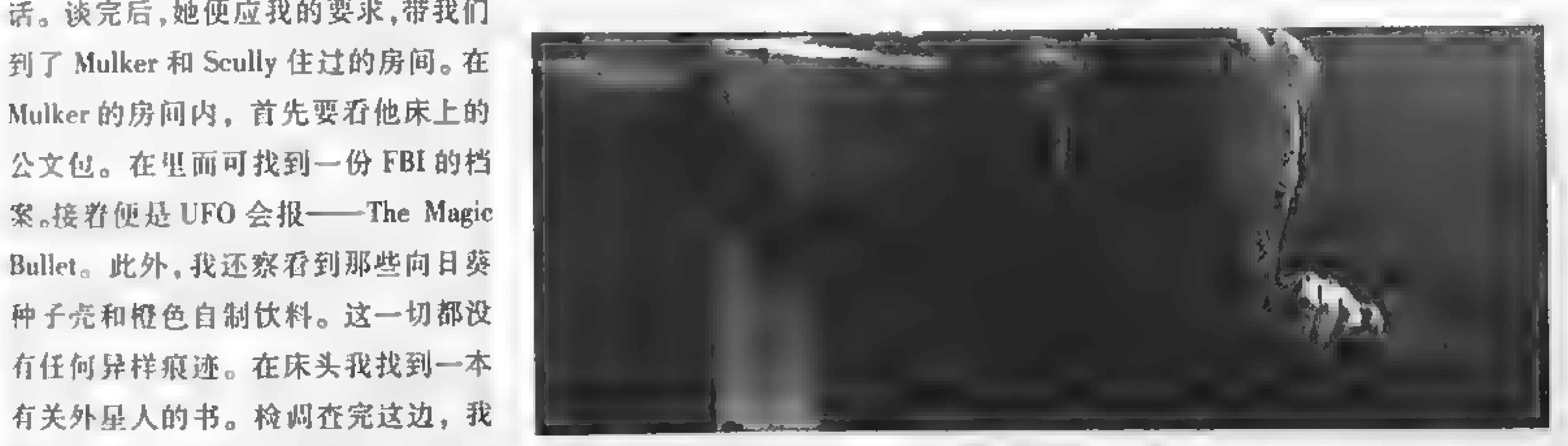
取得地址后，想也不想，连同 Skinner，马上出发前往该货仓……

Dockside Warehouse，Seattle

货仓门前，我利用开锁器把锁打开。那绝对是滥用职权的好例子，反正 Skinner 也说就当他没有看见。进入货仓，我和 Skinner 分头进行搜查。在阴暗的环境下靠从窗外渗入的光线，我看到地上有些异样。蹲下细看，竟然是血迹！我取出了证物收集工具拿取了一些样本。在柱子上我又找到了一粒子弹头，同样利用证物收集工具把它取出。接着，我又在地上找到了一只"Morleys"牌的烟头。

我来到了 Skinner 所在的房间，他对我说这里的电话已被切断了。我来到一条漆黑的楼梯前，点亮电筒，在二楼房间找到一支铁扳手后，回到一楼。在入口左方处放置的几个木箱要靠铁扳手打开。我发现里面储存着一些金属粒。我收集了一些样本，打算待会拿去给化验所看看。

从货仓的后门走了出来，我看到有一名渔夫正把船停在这里。我立刻下去并向他亮出证件。我向他问及所有问题，他都做了回答。但我的直觉告诉我，这个叫 Wong 的渔夫一定对我有所隐瞒。回到货仓，我和 Skinner



谈及有关在货仓内所找到那些证物的问题。

既然在这里瞎猜没有用，我们决定离开。才一踏出货仓大门，Skinner 立刻对我说：有一辆黑色的车跟踪我们很久了。我鼓起了勇气，向那车走去，房车马上开跑了，但还是被我用相机拍下了他们的车牌号码。

King Country Office，Seattle

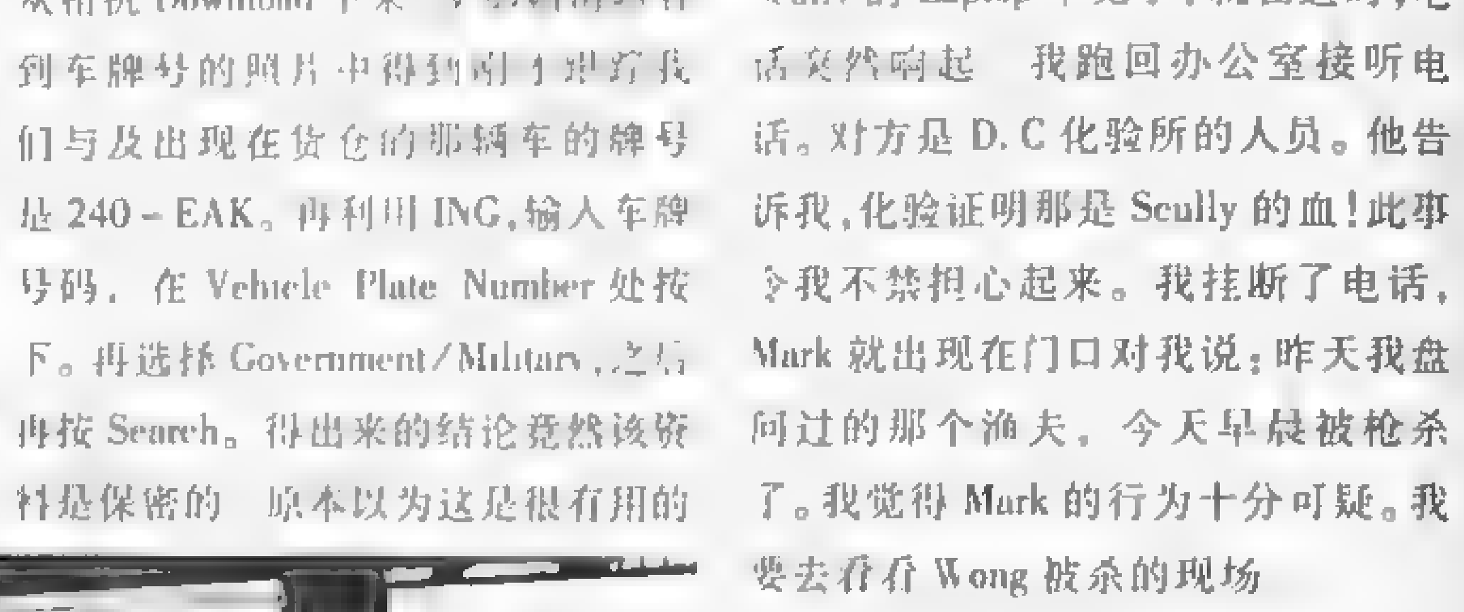
回到办公室，我在会议室和 Skinner 讨论起那些证物的问题，他却一直保持著中立的态度。而在问及他认为我们为何会被那黑色房车跟踪时，Shanks 突然出现并对 Skinner 说有电话找他。待他打完电话之后，Skinner 说要立刻返回 DC 总部，并吩咐我今晚监视货仓，他拿血液样本回去化



拎。

Skinner 离开了，我回到办公室坐下静心思索今天发生的事情。此时 Mark 会站在门边和我聊这案件。在离开前，Mark 注意到[illegible] Scully 的 Laptop 电脑。这里会有一个分支，但是无论让他拿还是不拿，结果相同。如没让他拿走，我就要自己将 Scully 的 Laptop 放进了证物柜中。

入夜了，我决定起行监视货仓。



Dockside Warehouse, Seattle

在黑暗中等了一会儿，我看到驶来了一辆车停在货仓前。利用望远镜可看清，那辆正是之前跟踪我和 Skinner 的车！我看着两名男子从车上搬出了一个黑色的箱子进入货仓内。待他们进了去，我马上跑到货仓的后



门，利用开锁器开门进去。小心翼翼地，我看见两名男子打开了地上一个暗格，之后，拿了些东西出来，放进刚才他们搬入的黑色箱中，跟着便马上离去。我听着车子离去的声音，这才出去看看那暗格。发现里面竟是空的。我没有久留，决定回家。在 PDA Seattle 地区中选择 Apartment 回到了我的住所。

Everlvy Apartments, Sesttle

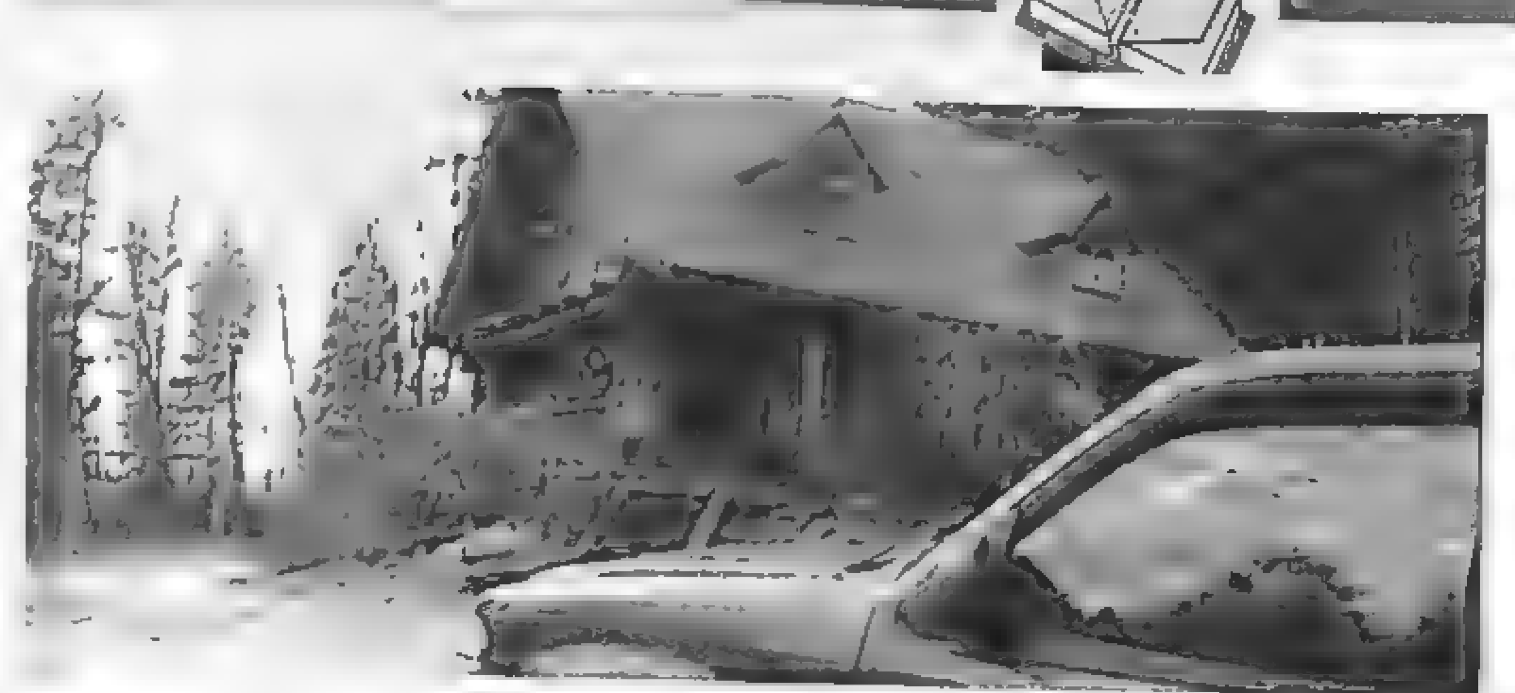
打开门进入后，我立刻来到了电脑前 Login 进入 FBI 网络。利用 Photo Viewer 的功能，我把刚才拍下的照片从相机 Download 下来。[illegible]到车牌号的照片中得到刚才跟踪我们与及出现在货仓的那辆车的牌号是 240 - EAK。再利用 ING，输入车牌号码，在 Vehicle Plate Number 处按下。再选择 Government/Military，之后再按 Search。得出来的结论竟然该资料是保密的。原本以为这是很有用的线索，岂料找不到什么。也只好待明天看看从证物上可以找到什么吧。天色已晚了，今天一天工作很累，还是睡觉吧。

FBI Field Office, Seattle

一清早回到办公室，Mark 竟然倒在了走廊尽头处，我马上走过去看他。他正好醒过来，手按着后脑，明显是被人击昏的样子。我问他是否有事，Mark 缓缓坐了起来，回答说没什么大事。我的直觉便告诉我犯人的目标一定是证物室！我立刻走到证物室，打开那个大柜。果然如我所料，Scully 的 Laptop 不见了！就在这时，电话突然响起。我跑回办公室接听电话。对方是 D. C 化验所的人员。他告诉我，化验证明那是 Scully 的血！此事令我不禁担心起来。我挂断了电话，Mark 就出现在门口对我说：昨天我盘问过的那个渔夫，今天早晨被枪杀了。我觉得 Mark 的行为十分可疑。我要去看看 Wong 被杀的现场。

Dockside Warehouse, Seattle

在货仓后面的码头，一名警员站在封锁现场界线内。我亮出了证件，随即走过去看了看 Wong 的尸体，又看了看他身边的东西。我向在场的法官询问问题，得知 Wong 是在今天清晨被杀的。而 Wong 并没有挣扎的迹象。之后我便来到一名叫 Astadourian 的女探员身边。她有点不信任 FBI 的人。这名女探员真利害，在我能问他她何问题之前，已经先问清了我的案件和一些她感兴趣的事。在问完所有问题后，我们便一行去搜查 Wong 的渔船。我们发现 Wong 的船上没有任何用来储存渔获的装置。我进船仓内搜索，在右手面的床上，找到一件印有 Tarakan 这样的风衣。回到外面，我问了 Astadourian 一些问题。就在这时，法医官说已准备好离开。Astadourian 叫他当验尸官处理好验尸后再打电话给她。Wong 盖着白布的尸



体离开时，Astadourian 告诉我海港管理人回来了。我下了船问了他有关 Wong 的东西并取得货仓拥有人的电话。最后，我问到有关 Tarakan 的问题。原来 Tarakan 是一艘俄罗斯人的船。在数个月前曾在海中突然失火。船上所有船员丧生。Astadourian 这时叫海港管理人带我们去看看这艘 Tarakan。我亦一同跟着去了。

Camden Impound Dock, Seattle

海港管理人再一次告诉我们有关 Tarakan 的事。他说船失火的原因至今未明，而船上只找到四具尸体，其余五人尸沉大海。我发现这船好像只是外面被烧了，船仓内好像还是好好的。在海港管理人走了之后，我和 Astadourian 上船展开调查。首先在第二层外围的我看见了一些白色的人影印了在墙上。接着来到船仓内，我找到一本船员日记，一本帐簿。再来到船下的机房，我看到一箱箱印有鹰标志的箱。接着又找到一个看似是炸弹的金属球。上到最顶层的驾驶仓，我叫 Astadourian 跟我一同出外看看那些白影。而她说曾在日本广岛见过这样的一幅墙，白影是在原子弹爆发的一刻把人影印了在墙上。回到驾驶仓，我再把搜集到的证据逐一交给她看。在看到帐簿时 Astadourian 说警察部门有人能翻译些文字。我告诉她只要她和我分享翻译后的成果便没问题（回答：That' s fine assuming you' ll share）。这时再看看柜上的手指标志，Astadourian 发现在旧的指模上有一些新印上去的指模。于是我立刻致电 John，叫他来收集新的指模。就在我收线后，一名探员来叫 Astadourian 前往验尸官那里。

King' s Country Medical Examiner' s Office, Seattle

PDA Seattle 地区选 Corner' s Office。推门进内，验尸官对我们说 Wong 身上长满了不同类型的癌细胞。以他的病况而论一定痛不欲生。一定要带大量药物来抑制痛楚。而且，能做成这样的原因是有可能曾暴露过在大量辐射当中。在向她问问题前，我先收集了在铁盘上的弹头。在向她询问了所有有关问题后，我提到了 Tarakan 丧生船员的尸体！我叫验尸官带我看看那些尸体，竟发现尸体被人盗走了！

同样是满脑子疑团的我和 Astadourian 作起了假设来。我同意她的假设，我发现似乎找到了新的合作伙伴。

King Country Crime Lab - Seattle

离开了验尸官那里，我又来到了证物化验所。我把证物交给 John，顺便询问他有关 Tarakan 上的指模。他说已取回了样本，待会便会处理好。

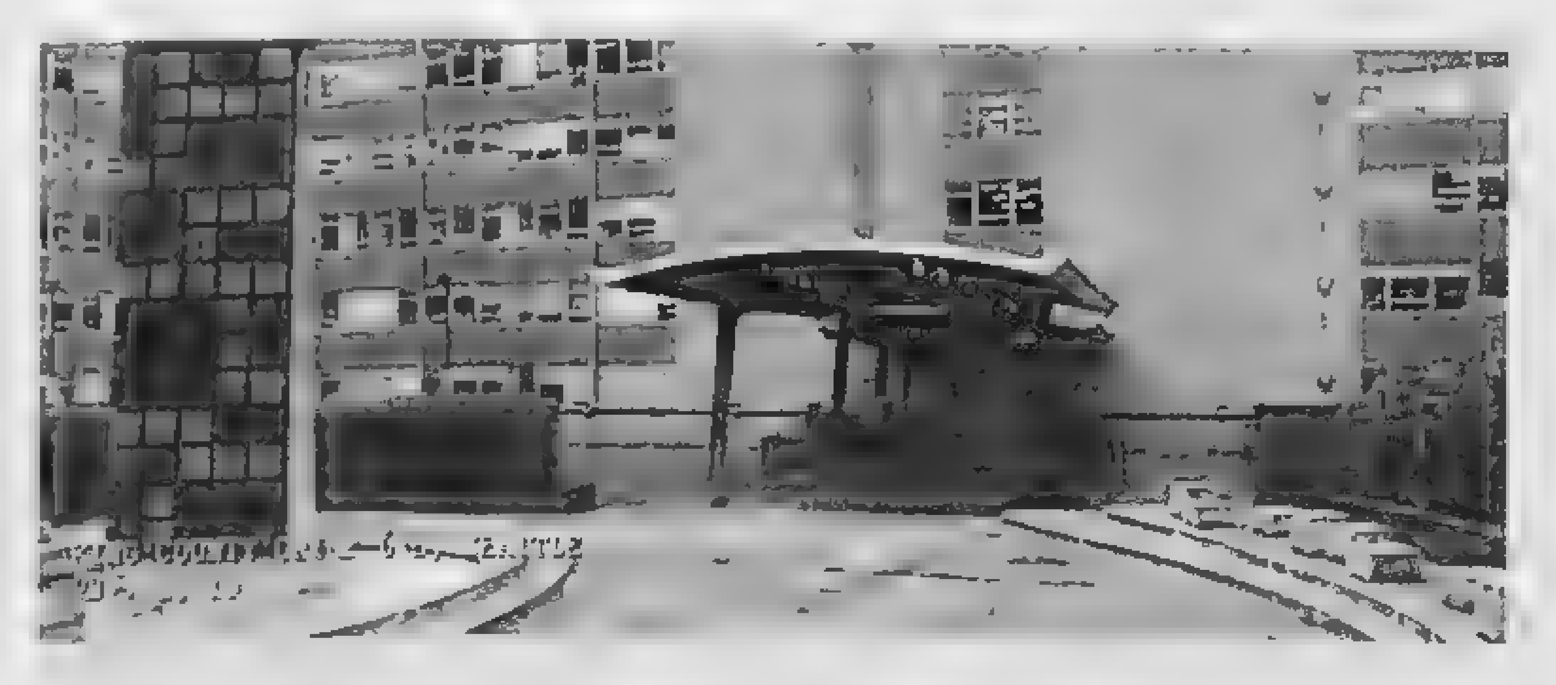
Apartments Seattle

返回家中，我打开电脑，刚好收到 John 的 E - mail。在 E - mail 内附加了一个档案，我按下了那个万字夹图型，选取 FBI 的 Database，赫然发现那竟是 Mark 的手指模！此时突然响起了敲门声，我立刻去应门，来人正是 Mark！他一走入来，二话不说，立刻走到窗前拉开百叶窗的小缝看出街外。我问他话，谁知他竟恶人恶语，选择回应方式：Angry（发怒）；Peaceful（平静）；Indignant（不忿）。

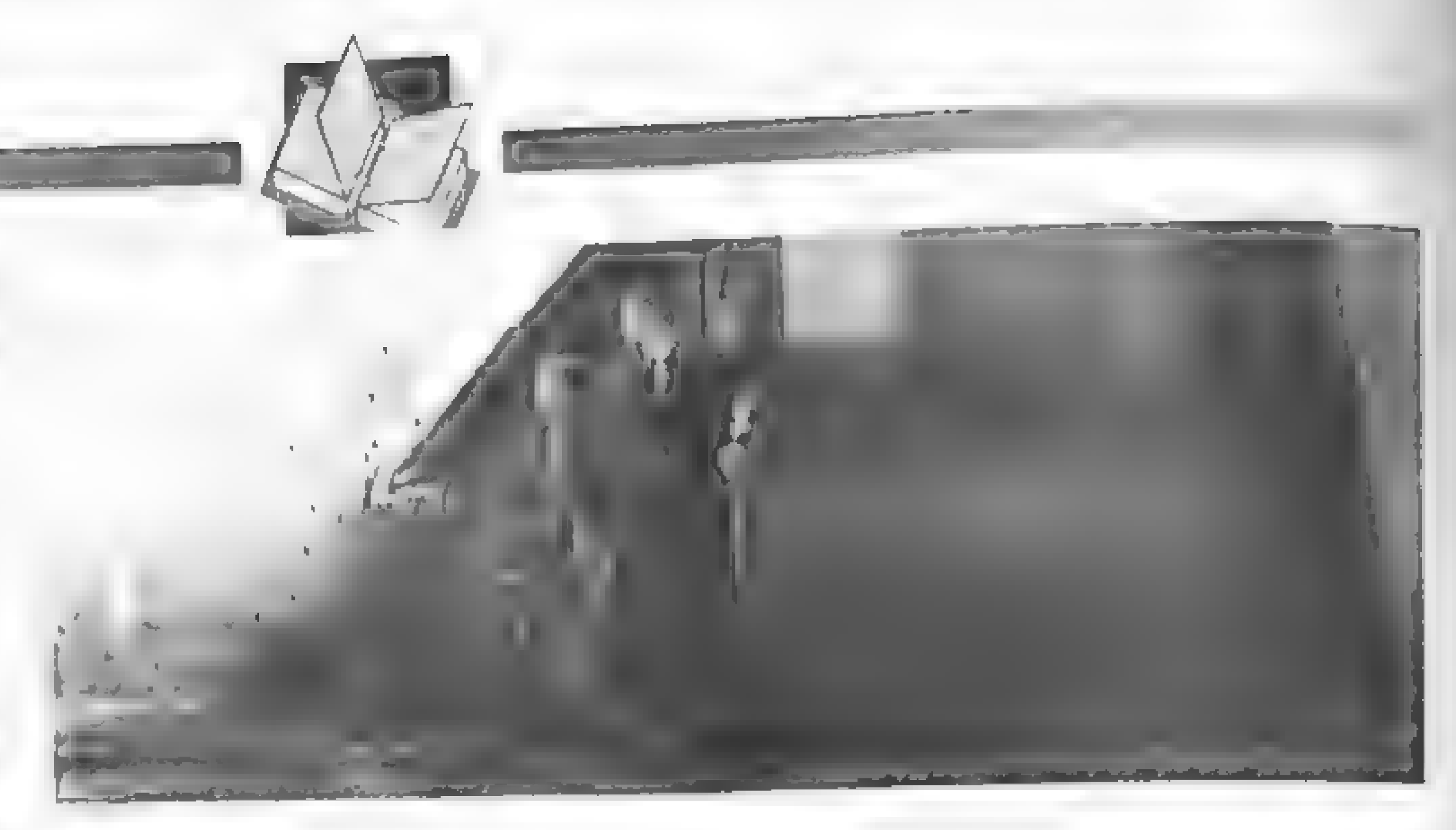
听到我的回应，Mark 会冷静下来说话。说罢，他就离开了。

我再次到仓库监视，发现一辆卡车停在那。进卡车驾驶室，在遮阳板下会有发现。取走印有 RR#1211& 82434 的字条，赶紧从另一侧车门逃出。卡车开走后回住处。

用计算机查阅字条上的地址后，去睡觉。不久，Astadourian 会来拜访，和她说话并看她的录像带，这时会有



两份传真从外面发过来。[illegible] Astadourian 仔，再和她谈话[illegible]我们打算到 Coroner 的办[illegible]



Coroner's Office

办公室所在的院门没有锁，我们直接就走了进去。和 Astadourian 交谈后我们来到办公室中，找到一把钳子、一支铁锹。我看到地上有些废纸，从中找到一个帐本，我正要看时，黑暗中闪出一个人，把我和 Astadourian 打倒在地后将我们锁在了屋中。Astadourian 发现这个屋子已经被装上了定时炸弹，千万不要试图用钳子去拆弹，会死人的。用铁锹打破门下面的透气窗，从中钻出即能逃脱。出门后我和 Astadourian 谈论这次事件，并用 PDA 将进展汇报给 Skinner 和 Shanks。

我和 Astadourian 分手后回到了住处。我突然想起该到验尸官那儿去看看。与验尸官谈论过所有的问题后我就回家睡觉了

Field Office

一觉醒来后我又回到了办公室，在会议室中遇见了 Mark，他交谈后一起出发到 Smol 仓库。在这里让 Mark 掩护我，在一层杀掉三个持枪歹徒，找到一个帐本，上楼过程中又消灭了两个歹徒。上到顶层后发现窗处有一个螺旋楼梯，下去后[illegible] Smol [illegible]他说过话后再下到[illegible]层找到[illegible]曾使用过的手枪　再次和 Smol 与 Mark 谈话后来到了试验室

Crime Lab

John 测试过那支枪后，我又回去和 Smol 谈话　在这之后 Mark 会将 Smol 带回去。这时电话铃响了，是 John 来的电话。接听过电话后我回了家。回家后 Astadourian 来找我，她冲我发了一顿火，听一下电话留言，她走后查看一下 E-mail。处理完文件后我就上床睡觉了。起床以后我应该到 Sand Point 继续调查。

Sand Point

在大厅边上的小屋里，会有一个黑人出现。和他说话可要小心，搞不好会没命的。但如果顺利，他会给我一把匕首。待他走后，Astadourian 出现了。同她谈话后，我们一起去医院。



Hospital in Goldbar

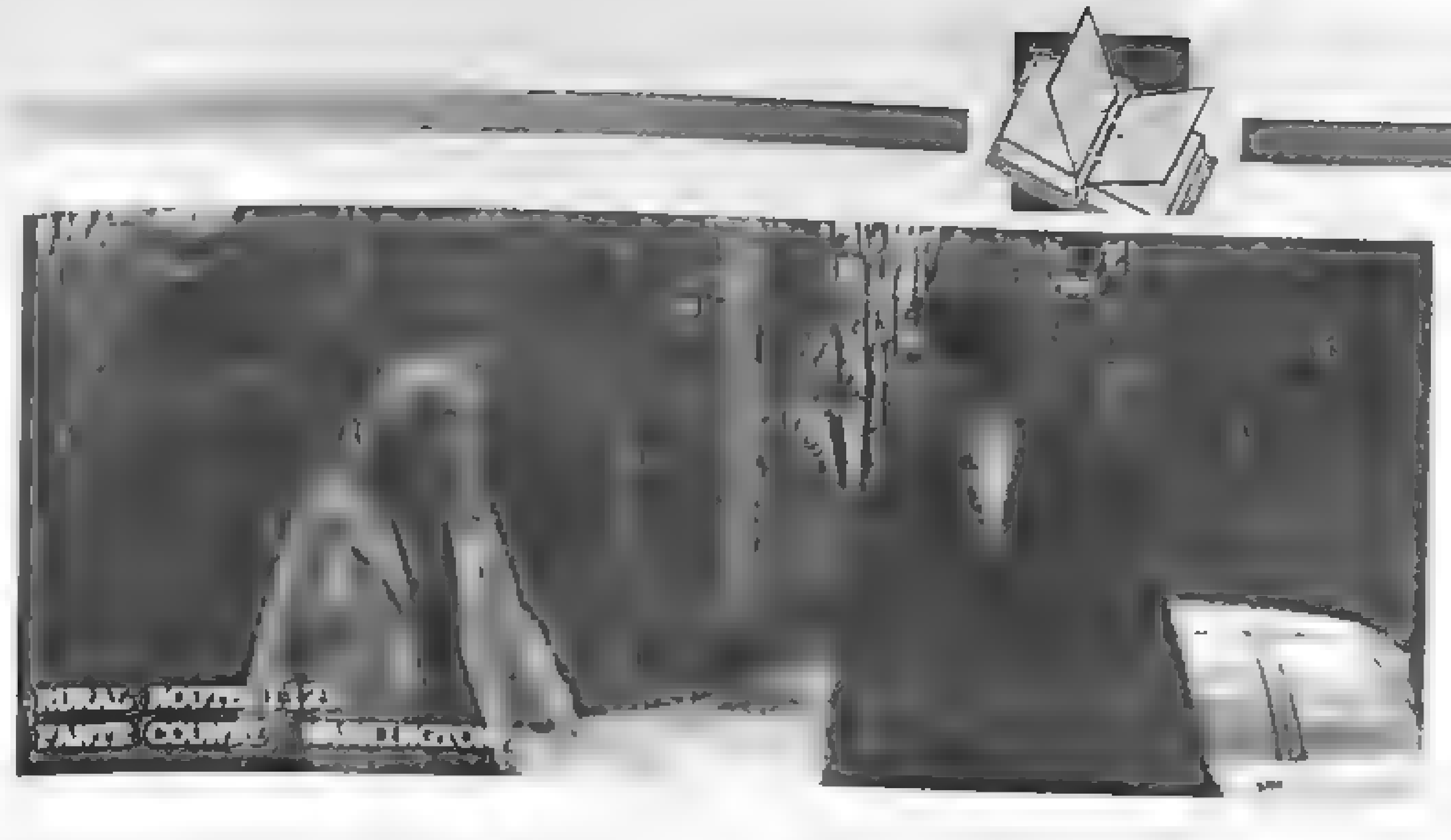
面对护士，我们出示了我们的证件，还要告诉她 Skinner 是我们的上司。问完所有的问题后，我们就进了 Scully 的病房。和她说话后，出示刚从黑人那得到的匕首。她会变得很合作。谈话结束后，我和 Astadourian 去 RR1121 处

RR1121　火车站

此处是火车站的列车停放区，开始时顺着两列火车之间的通道一直往前走，爬上一个电线杆，视野右转一下，取出望远镜，一节银白色的车厢顶上写着"82434"五个数字。下来之后我要去那节车厢去看一看，可以右转，前进一步，再右转，走两步，就到了那节车厢。先观察它，再打开门进去，和 Adskinner 说话，转身由她身后的门出车厢。下车后遇到一个流浪汉，和他做一个对话游戏：① There been a fire in a boxcar…；② Photographs；③ Moving pictures；④ Videotape。即使回答对了，流浪汉也不会白白给你。得到 VideoTape 后，点击 PDA，查看电子邮件有关"BOMB"的那一篇，再给 Skinner 和 Shanks 发一个 E-mail，坐车回办公室

Field Office

把 VideoTape 放进计算机，查找录像中的医生，ING 画面中选择 Search Database 下的 Government/military 项，找到后再与 Video conference 联系，随便与他们交谈，我可以练习听力了。过场影片后，查看新的电子邮件，其中一封会指引你去 Alaska。



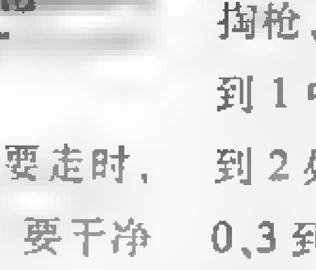
Alaska 之旅

在 Alaska 之旅的第一件事：我们先要去 Rauch' House 解救 Mulder。走进木屋，找到楼梯上到二楼，一具死尸躺在地板上，观察屋中挂的一个小骷髅饰品，拉动它。由顶楼暗格下来一个梯子，上去见到 Mulder，与他谈话中 Scully 也打电话过来。两人刚要走时，NSA 的两个匪徒出现在楼外，要干净利落的干掉他们：下楼，掏枪，由客厅的正门出去，左转身先射死瘦的，再打掉那个开枪慢的胖子。开车直奔基地而去。



Base

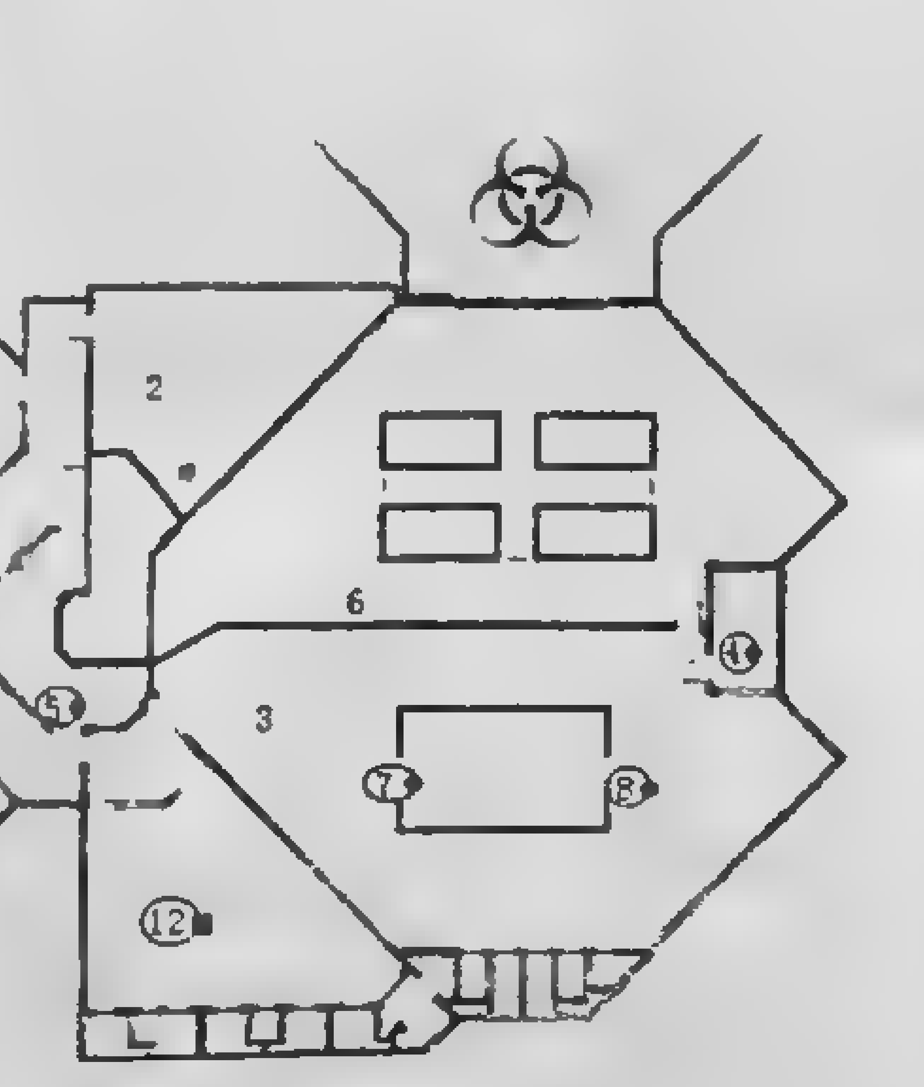
附一幅基地的平面图一张。开始时可以像图中直线标记的路径那样先到 1 处，与魔鬼 Mulder 见面，Scully 也在场。魔鬼 Mulder 的眼睛可以杀死你，你只有选择"Sully ，run"。出来后掏枪，右转身，打死一个武装分子。回到 1 中，到 9 处打跑一个武装分子，再到 2 处与那里的 Scully 会面。由 2 经 0，3 到 4 处，交谈过后，打开控制台上的开关，让 3 中的玻璃大厅灯光通明，



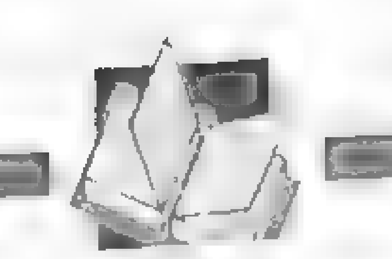


由 4 出来打开 7、8 两处的开关，玻璃大厅两扇门都开了。再到 5 打开一个开关，回到 4 处，通往 6 的门开了，进门之前最好存盘。掏枪，进门，Scully 与你说话，左转身前进一步；右转身前进一步，右转身前进两步，打死那个不买 FBI 帐的武装分子，拿取他身上的 KEY，魔鬼 Mulder 出现在你左面，他要用眼睛杀你，右转身一下，前进一步，左转身一下，前进一步，打开门，右转身一下，前进一步出 6 号厅，再前进一步进入玻璃大厅，前进，前进，由另一个门出来，马上转身关上开关，Scully 关上了另一扇门。魔鬼 Mulder 痛苦地死去，Scully 伤心得要流泪。又一个家伙出现了，掐着我的脖子，来到 6 处的机器前，用枪逼我和他合作打开机器，Scully 在他背后，把刀扔给她，一个漂亮、专业的刺杀动作之后，YOU WIN！FOREVER！

编辑/游骑兵



基地平面图：　1、9 处有武装分子威胁。11、12 一定不要去。4、5、7、8 处都有开关。12 处有一个人，也拥有一个 KEY，如果去，任何一方死都等于失败。



《剑下亡魂》"剑招"篇

文/Chance

也许是因为游戏可以实现一个人在现实世界中无法达成的梦想，所以对于那些由于天赋所限、缺乏运动神经的如我者，便格外喜欢动作、冒险类的PC GAMES。每每看到电脑屏幕上的劳拉在我的操控下作出种种不可思议的动作，那种成就感绝非言语所能表达。不过在今年年底《古墓丽影Ⅲ》推出前还有什么类似作品可以暂时填补眼前这段时间动作、冒险游戏的空缺呢？看过杂志7月号的玩家可能还记得上面曾介绍过一部叫作《剑下亡魂》的游戏，前几天，"第三波"的朋友拿来了一份即将在国内代理发行的该游戏"低血腥"版本。笔者抽空玩儿了一阵子，还真发现些有意思的东西。



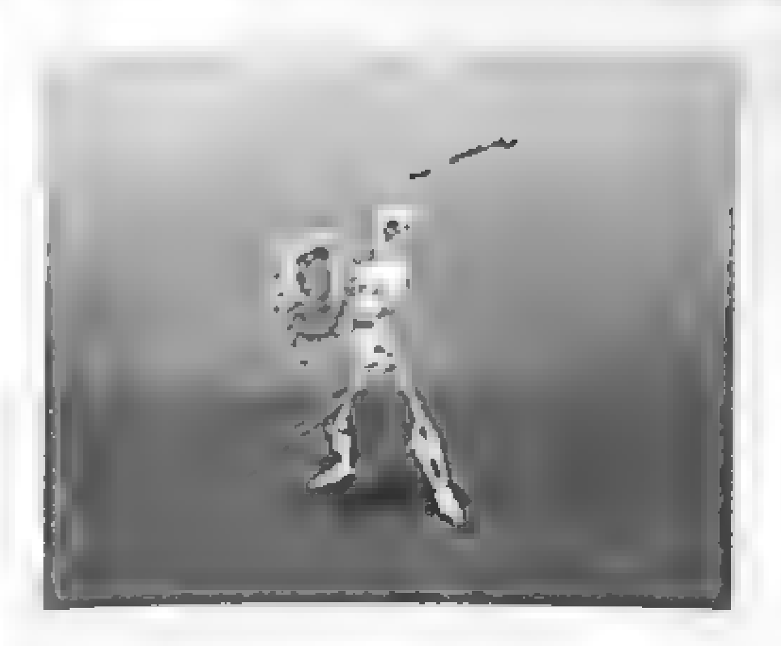
对于《剑下亡魂》的情节，我不想过多介绍，反正不外乎"骑士、美女、神秘的迷宫和传说中妖怪守护着的财宝"这些要素。作为一款动作、冒险游戏，《剑下亡魂》在控制人物动作方面倒是很有点新意。进入游戏的主菜单，控制选项中仅"键盘控制"就有两种：街机模式和VSIM模式

街机模式同其他同类游戏没什么两样，[W]、[S]、[A]、[D]、[Q]和[E]分别控制人物前后、左右的行动和平移，[Caps Lock]和[Space Bar]控制下蹲、跃起，小键盘的[6]、[5]、[4]为挥剑从上、中、下三路劈砍，而[1]、[2]、[3]则是相应路数的挡架。此外还有[/]、[*]、[-]、[+]等来完成拔剑、开门、指南针和显示生命值的功能。说实话，作为动作游戏，用到这么多操作键的还真不多，笔者曾想自定义键位（我实在不习惯左手控制方向），但最后不得不承认，这种默认键位已经是最好的控制布局了。

真正有新意的是另一种键盘控制方式：VSIM。在这种模式下，除方向上的控制没有变化，其他动作可就完全不一样了。小键盘的[1]、[2]、[3]可以让人物将手中的剑指向左下方、下方和右下方，[4]、[5]、[6]控制格斗时武器在中路的左、中、右方向，[7]、[8]、[9]则是上方的相应三路。

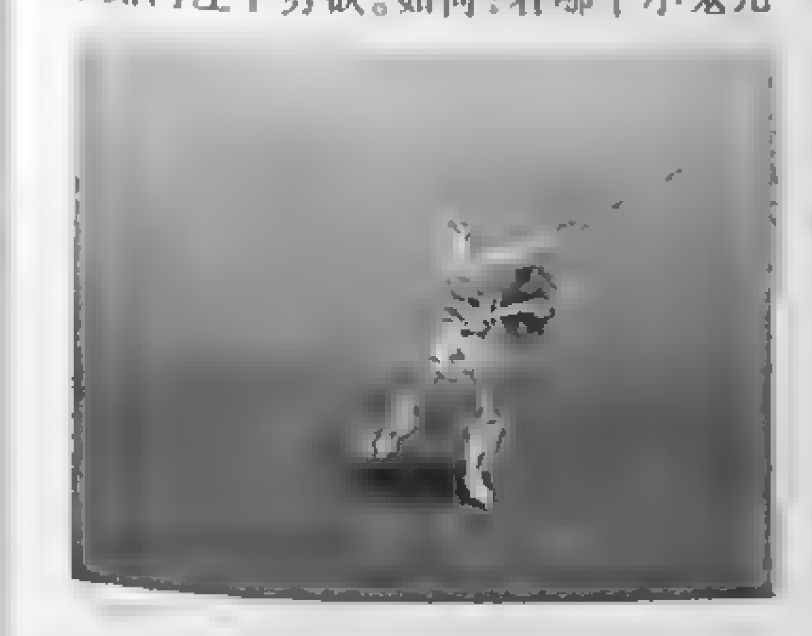
读者可以注意到，在前一种，街机模式下每一个按键都代表一个独立的格斗动作，或劈、或砍、或挡，总之能完成一项"功能"。而在VSIM模式下，这些按键只代表相应的出剑方向，在游戏中同敌人战斗时，本身并无任何杀伤力，但只要经过玩家有组织、有节奏、比较连续地敲击按键，这些"指向"就会变为具有杀伤力的剑招。这种上三路、中三路、下三路的划分方式同中国武侠小说中的描写十分相似。怎么样，是不是觉得这有点象《笑傲江湖》里的"独孤九剑"，以无招胜有招，敌强我愈强？在这种模式下，玩家的每一次脚步移动、每一次挥剑都要视对手的动作而定，具





有极高的自由性（但也很考验您的水平呦） 比如说，面对敌人您在小键盘上连续键入[3]、[5]、[7]，如果这个动作成功，对手会被你手中的利剑沿身体的45°角"撩"成两半（难怪要在国内发行"低血腥"版，是有点太"那个"了）。

出招自由度高，是个蛮有创意的设定，不过在游戏中，当一群小妖围在你身边时，恐怕"创意"就显得不那么重要了。好在制作公司早已考虑到了这个问题。在游戏安装结束后，会生成一个"Move Editor"（动作编辑器）的快捷方式。通过它，玩家可以自由地设计并保存自己的"连环"出招，最多可以保存4个，这样即使算不上"独孤九剑"，最起码"必杀四击"是没问题的。动作编辑器允许玩家通过对"身体"、"手臂"、"参照物"、"时间"、"力量"和"最佳攻击点"等要素的量化控制，来完成对格斗动作的设计。举例说，你可以设计如下的出招：面对玩家（参照物），握剑并伸长手臂（手臂），身体沿Z轴逆时针转动360°（身体），回归原位（最佳攻击点）时，用全力（力量）由中路向左下劈砍。如何？看哪个小鬼儿



还敢围在你身边捣乱。熟悉这个编辑器后，在设计动作时还可以加上"跳跃"，这可以显著提高你"必杀技"的威力和难度。设定好后，存盘。然后用编辑屏幕下方的播放器演示一遍，满意吗？慢慢修正吧。如果理解起来有困难，你也可以直接选取编辑器中的"LOAD"，这里有每个人物4个预先由厂家设计好的动作供你参考

下面是当你用VSIM模式控制人物时，在游戏中最常用的一些动作。

[6]→[4]：这是最基本的VSIM砍杀，使用频率最高，它可以有效地在短时间内击退你身旁的敌人，如果再加上[0]，伸长手臂可以使有效范围变得更大。

[7]→[3]：斜下劈，攻击敌人头部或当对手下蹲时用。游戏中的很多小怪物，个子都比你矮，用这招可以使玩家不必蹲着作战。

[8]→[2]：在狭长的通道中，根本谈不上如何挥剑，这种简单的直劈快速而有效。联机对战时，还可以防止误伤友军。

[1]→[3]：多少有点阴损的招数，一旦成功，可以砍断敌人的双腿。不能移动的对手除了任你宰割还有什么选择呢？不要以为这不重要，在《剑下亡魂》中，独臂的敌人会"顽强"地继续向你进攻，直到你彻底消灭它。所以，"剥夺"它走动的权力十分重要。

此外，还有许多高级的VSIM动作，比如说"[9]→[1]同时辅以前跳，落地后快速[4]→[6]"，要是再加上向右或左转身的动作，还可以攻击两个方向的敌人。效果嘛……先看看你的小键盘，再去游戏中试试就明白了。

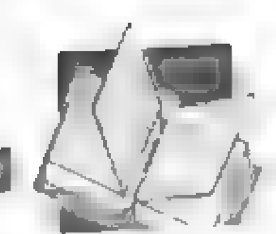
"纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行"，努力实践吧，争取做一名《剑下亡魂》中的令狐冲。

编辑/游骑兵









极品飞车Ⅲ
Need for Speed 3

在任意菜单画面中可键入下列字符串开启相[illegible]能：

madland	[illegible]
rushhour	道路交通密度增大
empire	选用 Empire City 赛道
elninor	选用 El Nino 赛车
merc	选用 Mercedes CLK GTR
gofast	在 Single Race 模式中使赛车获得超级速度
allcars	可选用包括 Pursuit Vehicles 在内的所有跑车

在点 RACE 按钮开始比赛前键入下列字符串，[illegible]进入比赛便可驾驶这些原本无法驾驶的车辆了：

go01	Miata
go02	Toyota Landcruiser
go03	Cargo Truck
go04	BMW 5 Series
go05	71 Plymouth Cuda
go06	Ford Pickup with Camper Shell
go07	Jeep Cherokee
go08	Ford Fullsize Van
go09	64/65 Mustang
go10	66 Chevy Pickup
go11	Range Rover
go12	School bus
go13	Taxi – Caprice Classic
go14	Chevy Cargo Van
go15	Volvo Station Wagon
go16	Sedan
go17	Crown Victoria Cop Car
go18	Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19	Grand Am Cop Car
go20	Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
go21	Cargo Truck (same as 03)

[测试：有效 TopGunner 提供 A]

魔法门Ⅵ中文版

无限经验：

在布特雷格湾完成烈火公爵交给的任务后，作为完成任务的报酬，烈火公爵会给队伍中每个人加一万点经验值。在烈火公爵说完感谢的话之后，只要不断地用鼠标左键点击屏幕右侧交互界面的"任务"栏，就可以不断获得经验值。(本人点击约半分钟，经验就猛增两百多万)。注意：此秘技在退出此画面后就无效了，只此一次机会！

无限金钱：

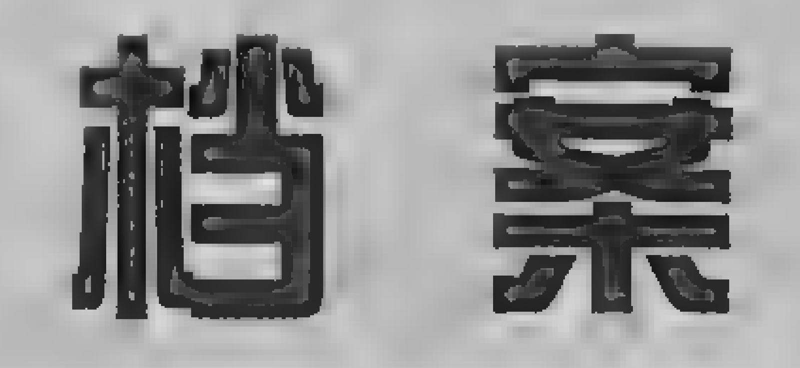
[illegible]有十五个力量塔，[illegible]北方，[illegible]块石头，[illegible]

秘技补充

[illegible]W[illegible]输入以下代码，你便可以轻而[illegible]的地方

438 [illegible]	248 [illegible]	437 钢甲专家	299 钢甲大师
220 [illegible]	[illegible]	434 锁甲专家	335 锁甲大师
436 [illegible]	335 [illegible]	256 暗黑专家	216 暗黑大师
477 [illegible]	459 [illegible]	466 土系专家	396 土系大师
467 [illegible]专家	426 [illegible]大师	468 心智专家	401 心智大师
484 [illegible]	336 [illegible]大师	430 拆卸专家	275 拆卸大师
304 [illegible]	276 [illegible]大师	482 健身专家	284 健身大师
428 [illegible]术专家	250 [illegible]术大师	431 刀术专家	270 刀术大师

秘技

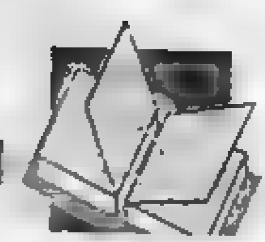


435 皮甲专家	272 皮甲大师	390 长矛专家	339 长矛大师
480 棍术专家	366 棍术大师	389 光明专家	444 光明大师
465 火系专家	455 火系大师	485 空气专家	485 空气大师
469 肢体专家	469 肢体大师	303 经商专家	397 经商大师
487 学习专家	407 学习大师	481 冥想专家	456 冥想大师
483 鉴定专家	285 鉴定大师		

每月先拜见"先知"(按[W]跳跃代码 169)，会了解诸神庙的作用。在当月去神庙祈祷，相应数值可获增加。另在飞龙沙漠中有一众神之庙，祈祷后各数值长 20 点。

1 月 力量神庙：布特雷格湾西北岛屿
2 月 智力神庙：浓雾镇
3 月 个性神庙：银湾镇
4 月 耐力神庙：白桐镇
5 月 准确神庙：自由天堂
6 月 速度神庙：幽灵沼泽
7 月 幸运神庙：新索匹格镇东部岛屿
8 月 火神庙：克里格斯城堡
9 月 电神庙：铁拳城堡
10 月 冷神庙：克里格斯山脉北部
11 月 毒神庙：危险水域南面岛屿
12 月 魔法神庙：布莱克郡

[测试：有效 王晓霖/李嘉宏/丁瑞 提供 A]



玩具兵大战(Army Man)

在游戏安装目录中有一个后缀为 AAI 的文件，用文本编辑器打开它，里面记录着游戏各单位的资料，可修改。想象一下，当 SARGE 拥有了坦克的撞击和装甲的感觉吧！

[测试：NA 张乐 提供 C]

梦幻西餐厅

在梦幻西餐厅的目录下有一个叫 info 的目录，其中后缀名为 PSN(人物档) 和 ITM(物品档) 时可以用文本编辑器进行修改

将游戏目录之下\info\PERSON\WAITER 中的这三个文件 psd00.psn、psd01.psn、psd02.psn 改成 wait41.psn、wait42.psn、wait43.psn 后，进入游戏可看到隐藏服务生了

[测试：有效 流星雨 提供 C]

三国志Ⅵ

在地图中以下地方点鼠标右键两下：

台湾岛	可将城中的所有部队全数变成平民
海南岛	增加使用群雄，可更改操纵的君主
主营	可更改国号

在登陆新武将中做一百个新武将，当你做了 99 个后，第 100 个新武将的类型中会多出一种国士无双型，不过只能有一个(全部基本能力值都 95 以上)

在新武将登录中，武将类型选万能型，然后按"决定"，能力值先不管它。再选变更，武将类型选择将军并按"决定"，回答"是"，依此方法把所有类型照顺序选一轮后，最后再选需要类型并调整能力值。设定结束后，此武将除暗器外，其他技能均可学会。

[测试：有效 流星雨 提供 A]

古文明霸王传

在主选单中同时按下[CTRL]+[ALT]+[F5]就能输入密码，在其中输入 JACK98 就能激活下列功能(在 1998.09.02 宇峻科技版本有效)：

[ALT]+[V]	将鼠标指到要改的人身上即可修改 HP、MP、ST
[ALT]+[R]	人可再次活动
[ALT]+[N]	任务完成
[F10]	可在战场上改钱和改难易度

在战场上主视窗中按下[ESC]键，再同时按下[CTRL]+[ALT]+[F5]就能输入密码，输入 98U& JO-CIV(大写)激活下列功能，成功的话会有音效：

[F10]	第八项功能可以储存宝物位置与物品编号、名称
[ALT]+[F9]	第三项功能每按一次可以得到一份所有的物品
[ALT]+[V]+鼠标点击	在人物身上可以修改该人物属性
[DEL]	可以杀死目标人物
[INSTER]	可以唤出敌人、我方或是中立人物
[ALT]+[N]	任务完成
[ALT]+[R]	人可再次活动

[测试：有效 流星雨 提供 A]

守护者之剑

瞬间移动：

先同时按住[Shift]+[Ctrl]+[Insert]不放，再按右方的[1]键，这时画面上将出现目前的地图编号(数目字最大的那一组)，然后再用[Shift]+[Ctrl]+[Insert]+[M]就能输入地图编号了。

快速升级：

同时按下[Ctrl]+[Shift]+[Insert]+[8](右方的数字键)就可升级，在使用完毕之后，务必同时按下[Shift]+[Delete]关闭该功能，否则容易死机。

[测试：有效 流星雨 提供 B]

战争游戏
War Games

在单人游戏模式中按下[T]键即可输入下列秘技：

eyeofgod	取消缩放限制
saladtossed	选关
twobyfour	免费建造指定单位(如：twobyfour dragoon)
hermes	单位建造速度加快
donkeys	任何导弹单位发射出吉普
morningafter	去除战争之雾
gimmegimmie	允许建造任何单位，即使没有指挥中心
unclejohn	无敌
chaching	加 10000 现金
mrmuscle	升级玩家军队的装甲
bigsofty	降级敌人军队的装甲
coffee	升级玩家军队的速度
beer	降级敌人军队的速度
shaft	升级玩家军队的火力
shank	降级敌人军队的火力

[测试：有效 流星雨 提供 A]

编辑/游骑兵



尖端100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端100"，[illegible]的报票统计榜体现了全球电脑玩家的[illegible]趋势，[illegible]网址 http://www.worldcharts.com/gmam.html）

符号说明：* 新上榜 [illegible] OS/2版 [illegible] 注册版

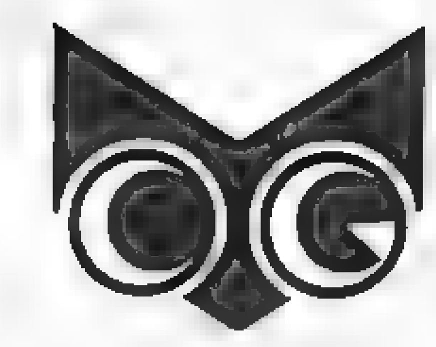
另 [illegible] 计：中文译名为暂译 [illegible]

1998年9月14日第38周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	23	1	Starcraft {!}	Blizzard	星际争霸
2	2	20	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门VI天堂之令
3	3	16	2	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	魔域幻境
4	4	50	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
5	5	48	4	Fallout	Interplay	辐射
6	6	39	1	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	雷神之锤II/资料片
7	7	11	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想VII
8	9^	11	8	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队
9	8	47	3	Age Of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
10	10	13	9	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	天旋地转：自由空间
11	11	26	4	Battlezone	Activision	战斗地带
12	12	11	12	Mech Commander	FASA/MicroProse	装甲指挥官
13	13	20	9	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	阿洛德斯：神秘封缄
14	15^	43	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄III猴岛的诅咒
15	14	51	10	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	黑暗王朝：未来战争
16	16	95	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌II/资料片
17	17	16	13	World Cup 98	EA Sports	世界杯98：决战法兰西
18	20^	33	8	Gag	Auric Vision	-
19	18	94	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主II
20	21^	59	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮III启示录
21	23^	48	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
22	22	63	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
23	19	44	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手
24	24	38	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	银河飞将：世纪的预言
25	27^	18	18	Army Men	3DO	玩具兵大战
26	49*	3	26	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神III黑潮风暴
27	25	57	12	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	战争III英雄王朝/资料片
28	26	42	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
29	28	41	28	F1 Racing Simulation	Ubi	F1大赛
30	43*	3	30	Rainbow Six	Red Storm	彩虹6号
31	29	88	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
32	30	64	6	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	恶煞车手
33	34^	24	11	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	星际叛乱
34	31	20	11	Forsaken {!}	Probe/Acclaim	浩劫余生
35	32	49	19	Ultima Online {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪
36	39^	46	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅II
37	33	42	14	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	神话：堕落之神
38	35	17	30	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明金版
39	38	62	25	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	名流高尔夫OS/2版
40	36	42	9	Tomb Raider 2	Eidos	古墓丽影II
41	48^	71	7	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	帝国生死斗
42	37	132	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明II/幻想世界
43	53^	94	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	红色警报/资料片
44	40	46	21	Entrepreneur {!}	Stardock	企业家

读者问卷调查



1998.10

一、读者评定

本期您最欣赏的文章：________

本期您最不欣赏的文章：________

本期您最感兴趣的栏目：________

本期您认为最好的彩页：________

二、意见征答

1. 您认为今后本刊应着重改进的是

□封面及彩页 □正文版式 □选题内容

□编辑质量 □栏目设置 □广告编排

2. 在不改变现有刊名的前提下，您认为本刊有关电视游戏的内容

□应增加 □应减少 □较合适 □应去除

3. 您通常出于何种目的购买软件？

□家教、学习 □游戏 □工作需要 □其他

4. 影响您购买软件的主要因素是

□价格 □售后服务 □软件性能 □包装质量

5. 您购买软件时的主要参考是

□广告 □媒体介绍 □朋友推荐 □其他

6. 您认为本期最好的广告是________

三、"电玩点将榜"投票

您最喜爱的游戏：1.________

2.________

3.________

4.________

四、游戏点评

游戏名称________

五、留言板

六、"镜花园"投票

您认为本期最佳作品是________

七、个人资料

姓名________年龄________性别________

职业________邮编________

地址________

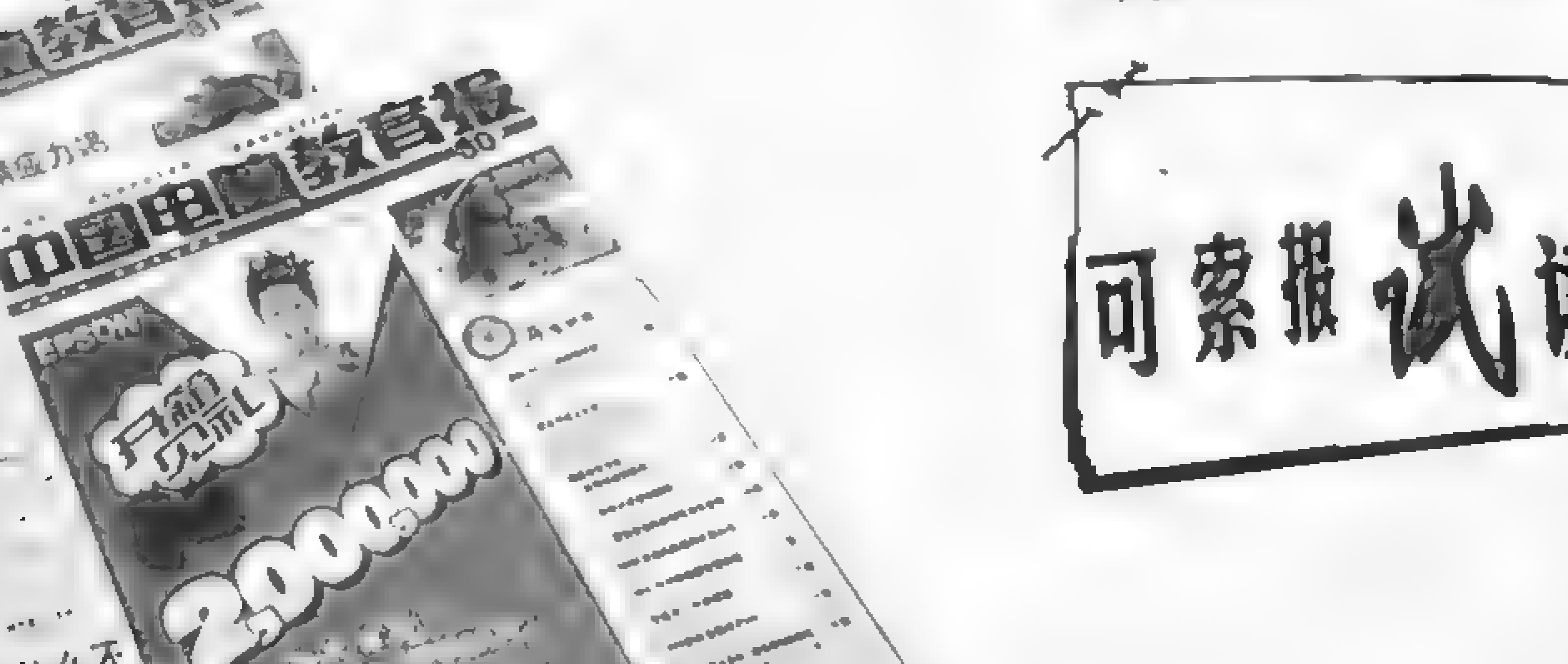
请将调查表按以下地址寄出(复制有效)：
100035 北京2069信箱 《问卷调查》收

您的参与是对我们最大的支持

欢迎订阅 中国电脑教育报

全年订价：75 元　每期 44 版　全年 50 期

邮发代号：1-170



可索报试读

99 年六大版块

50 余个栏目　内容更加丰富

1、电脑文化丰富生活，开阔眼界
2、市场信息为您服务，产品行情购买参谋
3、普及软硬件知识，推动电脑应用
4、提高电脑教学水平，提供培训信息
5、鼓吹网络文化，普及网络知识
6、游戏玩家的天堂

全国邮局均可订阅　每周三出版　4 开 44 版　月定价：6.25 元　年定价：75 元
社址：北京复兴路戊 12 号恩菲科技大厦 425A　邮编：100038
联系电话：(010) 63955842　网址：www.ccc.com.cn

北京捷径电脑公司

“真情奉献玩家”活动 [illegible] 38 元　[illegible]I 33 元　天惑 38 元（请剪下“老货车”标）

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
新天地互动多媒体		[illegible]	60	象棋大师 3	80	电影风暴:简爱	48
古墓丽影Ⅱ	140	[illegible]	60	富甲天下Ⅱ	80	电影风暴:茶花女	48
[illegible]	140	电子艺界		前导		电影风暴:一夜风流	48
烈军敢死队	140	足球经理	150	隐秘行动	120	电影风暴:飘	125
断剑	150	异形	150	凯兰迪亚 3	130	Internet 宝典	90
星际大战	100	绝地风暴Ⅰ	150	孤胆枪手	140	金山游侠	30
神话·命运之神	110	绝地风暴Ⅱ	160	水浒聚义篇	48	金山词霸Ⅱ	70
[illegible]	140	[illegible]	80	晶天		开天辟地	120
双子星传奇 2	68	银河私掠者Ⅱ	100	白发魔女	90	超级解霸	98
[illegible]	180	长弓阿帕奇	150	侠客英雄传 3	90	东方快车	190
[illegible]	150	模拟城市大赛车	140	[illegible]	45	游戏工具书（邮购加 2 元/本邮费）	
[illegible]	190	纽约大劫案	80	[illegible]外传	90	葵花宝典	18
[illegible]Ⅱ命运守护神	160	地下城守护者中文版	140	双语		莲花宝典	18
欢乐大飞车	120	NBA98	140	仙剑奇侠传 98	130	菊花宝典	18
智冠		FIFA98	140	阿猫阿狗	120	梅花宝典	18
飞将神兵	60	极品飞车Ⅱ	80	[illegible]战记	90	兰花宝典	18
金庸群侠传	60	末日烽火	90	育碧		桃花宝典	18
大富翁物语	60	超级大笨猫	80	魔法门Ⅵ	160	梨花宝典	18
暗棋总动员	60	ATF 战斗机	160	特警雄鹰	150	游戏之王	28
轩辕圣战录	60	KKND 终极版	150	玩具兵大战	150	电脑游戏指南	26
封神演义	60	野兽与乡巴佬	150	红线飙车	140	古墓丽影 2 攻略集	48
神奇传说	60	长弓阿帕奇Ⅱ	150	起义	140	最新游戏	
[illegible]之剑	60	主题医院	140	英雄无敌Ⅱ	140	银河飞将Ⅴ(3CD)	230
勇者斗狂神	60	疯狂大脚车	80	其它		第七军团	120
神雕侠侣	60	龙王三国演义	140	虎胆神猫	120	[illegible]	100
超时空英雄传说Ⅱ	60	死亡之锁	140	黑暗王朝	120	般若魔界	100
[illegible]英雄传	60	98 世界杯决战法兰西	120	暗黑破坏神	160	美少女梦工厂Ⅲ	90
[illegible]	60	创世纪全集	140	神秘岛Ⅱ	190	起义	140
[illegible]	60	小鳄闯天关	90	大唐英雄传	60	薛家将	60
天龙八部	60	第三波		第十一小时	150	飞行军团黄金版	140
三国英雄传	60	三字经	70	水浒英雄传	130	少女魔法师	80
倚天屠龙记	60	龙剑奇Ⅱ	140	诺瓦风暴中文版	120	爆笑超人	90
吞食天地	60	快打方块	100	世界足球 98	140	刘备传	80
射雕英雄传	60	洛克人 3	100	星际争霸	150	沙丘 2000	140
笑傲江湖	60	[illegible]金刚	90	神剑游侠传	60	预售游戏	
酒店大亨	60	摩天大楼	120	小丑奇兵	110	时空道标	60
大银河物语	60	街霸快打旋风	100	魔宫快打	110	战国美少女	60
绝地任务	80	光谱		水浒传	110	[illegible]	110
[illegible]幽灵箭	80	移民计划	90	教育工具类		钓鱼高手	50
北方密使	80	边缘战区	110	KV300	150	3D 弹子球	50
三国演义Ⅱ	80	赤壁之战	120	幸福之家套装	480	装甲指挥官	140
风云（双 CD）	60	坦克大决战	49	VRV 杀毒套装	100	伊甸风暴	100
风云（简装）	25	钢铁骑士团	120	电影风暴:魂断蓝桥	48	星际神舰	140

老货车软件精品

邮购老货车软件每套加 5 元邮费

百元经典收藏宝库 2 合 1 系列

零售价 100 元/套

摩托英豪＋模拟公园	摩托英豪＋大战地球反击战	摩托英豪＋魔兽争霸 2	摩托英豪＋飞狼大战卡曼契
摩托英豪＋炎龙骑士团 2	摩托英豪＋玫瑰纹身 2	飞狼大战卡曼契＋玫瑰纹身	飞狼大战卡曼契＋极品飞车 2
飞狼大战卡曼契＋魔兽争霸 2	飞狼大战卡曼契＋模拟公园	极品飞车 2＋魔兽争霸 2	极品飞车＋炎龙骑士团 2
极品飞车 2＋模拟公园	极品飞车 2＋大战地球反击战	暗黑破坏神＋地狱火	160 元

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
北京松岗		摩托英豪 *	60	精品游戏三合一	85	鬼马小英雄	30
无限飞行	50	模拟公园	60	FIFA96＋傲气雄鹰＋陆空战将		其它	
F22 [illegible]战机	50	[illegible]	40	杭州晶天		时空游侠 *	50
[illegible]	50	无敌十字军Ⅱ	40	炎龙骑士团Ⅰ	30	超时空战将	30
[illegible]Ⅱ	50	NBA97	40	炎龙骑士团Ⅱ	50	格斗之王	30
侏罗纪[illegible]战	50	[illegible]	40	光明战史	30	剑侠情缘	35
飞狼大战卡曼契	60	大战地球反击战 *	60	西洋封神榜	30	双子星传奇Ⅱ	68
电子艺界		银河飞将Ⅳ	98	七英雄物语(2CD)	50	魔兽争霸Ⅱ	68
明星大赛	50	银河私掠者	80	新世纪兴亡史	30	雷神之锤	60

邮购地址：北京市 2069 信箱　电话：62237773—12，15　经理电话：62219922　联系人：李文东　邮编：100035

凡一次购货满 300 元者奖励软件一套（奖励软件品种请参考 98 年第 6 期目录页广告）

真情奉献

【捷径公司主办】



这几期的游戏老货车 [illegible] 我们打算下手腕把游戏老货车改叫赛车老游戏算了 [illegible] 又带来一部最经典的赛车游戏——《摩托英豪》[illegible]

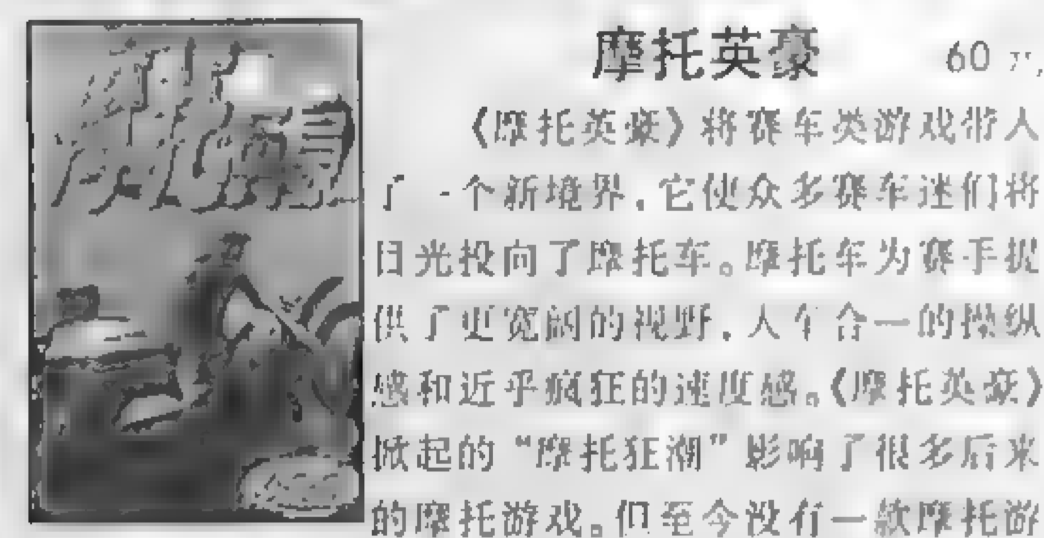
游戏老货车 [illegible] 大家对老货车的肯定和关心，我们特推出"真情奉献"[illegible] 请把货持老货车的 [illegible] 这次准备的游戏有 [illegible]《洲际风暴》[illegible] 和《异星王 [illegible]》（特惠价33元），请大家尽快行动吧！

最近，我常接到电话来信询问老货车软件是 [illegible] 给大家这种感觉。在此我特意声明：老货车所有软件一律是正版未开封的新产品 [illegible]《银河飞将Ⅳ》[illegible] 公司 [illegible] 为满足大家要求我又进来了一批《银河飞将Ⅳ》大家不要错过

[illegible] JACK

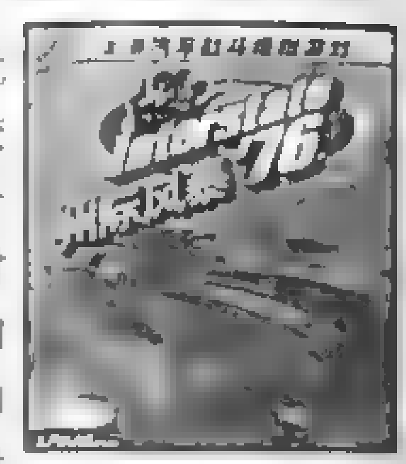


摩托英豪　60元



《摩托英豪》将赛车类游戏带入了一个新境界，它使众多赛车迷们将目光投向了摩托车。摩托车为赛手提供了更宽阔的视野，人车合一的操纵感和近乎疯狂的速度感。《摩托英豪》掀起的"摩托狂潮"影响了很多后来的摩托游戏。但至今没有一款摩托游戏能够超越《摩托英豪》的水准，也许真的要等到《摩托英豪Ⅱ》了。游戏中有八条漂亮的赛道：海滨、雪山、泥地、红城、西部、废墟、乡村和中国万里长城。这些赛道特点难度不一，挑选一辆合适的摩托车是十分必要的，不能只一味选择速度快的摩托。只要选对了车，在《摩托英豪》中是可以不用减速的，这样你就可以享受到《摩托英豪》的那种动人心魄的速度感。

洲际风暴(双CD)　38元



《洲际风暴》是一款风格比较独特的游戏，它将赛车和射击结合在一起。体现出赛车的速度感和射击的紧张刺激。游戏中的赛车都加上了骇人的武器装配。二十余种的武器包括各种口径的机枪，不同射程的导弹，火焰喷射器、地雷等等，还有的装备可以扰乱敌人的行进，象在地面上撒油的装备。游戏中有30个任务要您去完成，地景和一般赛车游戏不同，场景十分宽阔，地形多变。速度过快会影响战斗时射击的准确率，必须达到一个平衡。游戏支持网络连线对战，这时可运用各种战车和朋友们大战一番，比起赛车游戏的单纯竞速更加火爆。这款《洲际风暴》是你从前不曾体会过的新型游戏模式，你会为游戏的创新风格着迷的。

天煞地球反击战(双CD)　60元

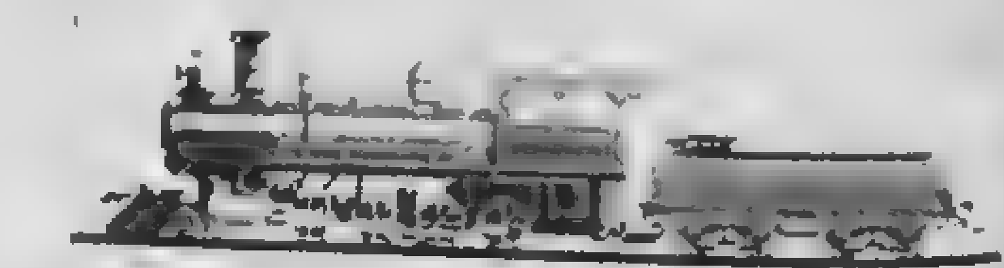


还记得那一部科幻大片——《天煞地球反击战》吗？那部科幻片带动了好莱坞又一轮外星科幻电影的浪潮。这部同名游戏由EA公司出品。游戏中你将扮演拯救地球的飞行员，无数的外星生物占领了地球上各战略位置，盘距在世界各大城市的上空，如果人们不能及时地团结起来进行反抗，必将遭到灭顶之灾。幸运的是，地球反击战中最重要的第一步已经成功实施，一个计算机病毒已输入到外星人母舰的中央电脑中，外星飞船的防护罩已经被削弱。作为一名顶尖的王牌飞行员，你必须在敌人攻击时间到达之前摧毁所有城市毁灭者飞船。游戏中包括两张光盘，一张是游戏，另一张是电脑的资料盘，提供了电影中很多镜头，组成了一个连续故事，使没有看过电影的人也可以了解故事的梗概。

时空游侠　50元



《时空游侠》是一款非常经典的动作冒险游戏，由制作《鬼屋魔影》系列和《双子星》系列的法国Adeine公司出品。游戏的设计构想十分宏伟，在一次科学实验中，由于病毒的侵入，使你进入电脑虚构的时空中，在从远古到未来的九大时空中穿行、战斗。让人感觉到贯穿历史长河的激动，这九大时空包括：史前历险、古罗马帝国、中世纪日本、中世纪的欧洲、印加帝国、美国西部、现代战争、未来世界和超越时空，穿梭于时空中很可以欣赏不同时期的不同文化特征，风土人情，而且还能了解武器发展史，从远古的长矛大棒到未来的激光枪炮，都可以亲自尝试，由此可见制作人员深厚的文化功底。玩过游戏全程让人有一种荡气回肠的感觉。



邮购请参捷径公司广告页

多媒体实用软件

（捷径公司主办）

《家用电脑与游戏机》1998年合订本配套光盘(上)　零售价30元

本刊1998年合订本配套光盘(上)容量增加到600MB以上。内容以游戏为主，增加了大量的共享、趣味软件。游戏试玩部分此次共有八个试玩版，《最终幻想Ⅶ》(《FFⅦ》)是PS最著名的RPG游戏，由日本史克威尔(SquareSoft)公司制作，在美国的销量突破100万大关。PC版本比PS的画面更加华丽，支持更高的解析度、有更好的3D图象表现。接下来出场的是《KKND2》，想当年(其实也就是去年)，《KKND》乘《C& C》、《魔兽争霸》掀起的即时策略风潮，以出色的画面和激烈的战斗场面着实火了一把。这次卷土重来，新增加了不少建筑物和兵种，据称将全面超越《横扫千军》和《黑暗王朝》。其它还有《梦幻拉力》(《Screamer》系列的最新作)、《逐鹿中原》等等。

这期光盘还为朋友们准备了大量最新共享软件：

1. Paint shop pro5. 0(正式版)：相对Photoshop而言小巧玲珑而又功能强大。更好的是它针对编写主页作了大量优化。5. 0版更附带了一个Gif动画编辑器。
2. UltraEdit5. 0：Win95下最好的文本和16进制编辑器。包含强力功能：编主页。
3. Windows Commader3. 5：因为这个"新欢"，资源管理器被编者"无情"地抛弃了。的确太好用了！对于上网的朋友，它还内置了FTP客户端，功能不逊于专业FTP软件。
4. 桌面软件集锦：一个小小的"解决方案"，给喜欢Plus！又为它兼容性担忧的朋友一个替代办法。DesktopThemes1. 78提供Plus！桌面管理的几乎全部功能，自带主题编辑器；DesktopChanger让你随心所欲地更换Win95开、关机画面和壁纸、屏保。还有23套桌面主题，11个屏幕保护程序。
5. Netscape Cummnitor4. 05(Final版)：在这个版本之后，网景将浏览器的源代码公诸于世。在这之前，是NN和IE的连天战火。无论如何，是一个值得纪念的版本，尤其是在集成了IE4的Win98上市的今天。
6. Internet工具：最"酷"的网络诊断程序NetMedic、新概念下载软件Mr. Cool、速度超快的"网络吸血鬼"、专业而易上手的WS_FTP、功能强大的免费软件eleetFTP、网络呼机"ICQ98a"、E-mail软件Foxmail2. 1正式版、The Bat(速度奇快)、SpeedMail(内置SMTP服务器)等等，告诉我，你上网还缺什么。
7. HTML编辑器：相对于某些华而不实的软件，这里的三个编辑器都很实用且对中文支持非常好。经典的HotDog 4. 56、玲珑可爱的dida32pro和Easy Pad。如果你爱好摆弄代码，这里的任何一个都能满足你的要求。

英汉通V4. 2版　原价99元　现价35元



《英汉通》是郑州洪涛软件制作出品的全功能中文平台产品，该产品支持多种操作系统包括DOS、Windows3. X和Windows95中西文版均可。《英汉通》具有动态全屏汉化，英汉词典屏幕抓词，即指即译等功能。还提供了区位、全拼、自然码、沈码等中文输入法方便用户使用。一些用户希望对一些西文软件进行永久汉化，这样就不用每一次都启动动态汉化功能了。《英汉通》提供的"洪涛汉化专家"，可以实现这个功能。"洪涛汉化专家"的操作十分简便，汉化速度快。可以成批汉化，支持通配符，允许提取单词的下限长度范围大，可以在4～255之间任意确定。还可以自动建立备份文件，确保汉化过程的安全性。希望《英汉通》给您的学习和生活带来方便。

邮购请参捷径公司广告页(免收邮费)

巴布傳奇

哈唉！我是巴布，大名鼎[illegible]！）记得小时候，我有个很好的朋友—比尔，可是一场突发的灾难[illegible]了一切。那天我和比尔相约去第二个《[illegible]》上看《[illegible]》，谁也没想到那里却发生了战争！一[illegible]《[illegible]》[illegible]《[illegible]》开着《重装机甲》冲过了《[illegible]》，《[illegible]》[illegible]《[illegible]神III》从容应战，与其战成一团……

[illegible]一块破[illegible]，整个[illegible]的《泰坦[illegible]之[illegible]》[illegible]有一本《[illegible]》，现在我们唯一的出路只有穿过《[illegible]》进入《[illegible]的世界》，[illegible]《[illegible]记》十分危险，因为行进中必须穿过《大[illegible]》和《[illegible]世界》[illegible]和比尔最终仍缺乏《海洋探秘》的勇气[illegible]的大海，我们觉得自己仿佛是在《宇宙漫游》[illegible]了两块浮木，求生的[illegible]唯一的[illegible]生路线，[illegible]我们向两个不同的方向推去[illegible]分别的刹那间，[illegible]给比尔一套《十大古典文学名著》留做纪念，并相约一起去纽约"百老汇"看《[illegible]木偶戏》

若干年后，我来到中国，并在一家叫做"金仕达多媒体"的公司工作渐渐的我也得到了一些关于比尔的消息。听说他读完了我的《十大名著》后就完成了《创业入门》，目前在美国及世界各地贩卖"95什么窗户"，日子过得逍遥自在！但我却再也无缘与他见面！

人生游戏，游戏人生……

战神 III
WARLORDS III

[illegible]III-[illegible] warlordsIII [illegible]
[illegible]
出品公司：Red Orb
[illegible]
[illegible]：PC-100MHz/16MB RAM
[illegible]：PC-Windows 95
预计上市：98年10月19日
[illegible]：1CD
市场[illegible]：148元

[illegible]1232年，黑暗君王Bane联合Sartek君王[illegible]，并开始集结破坏军团和铁兽战士[illegible]同年，他们入侵Tundra的北部大陆，占了High Elven港口后，[illegible]粘胶战舰登陆Selentine海岸，占领Storms湾。与此同时，另一股神秘的力量正由南穿过Ar平原，目标似乎是Aarian大陆……

毫无疑问两股黑暗的势力打算把他们的阴暗势力延伸到整个大陆。情况危急，Aarian大陆的骑士们即将面对的是一场"血"的洗礼……

火速開市！**巴布**大饭店 祝好運哦！



月月有獎　周周送禮

哇！快快填妥以下表格并贴于信封背面寄往金仕达多媒体有限公司上海总部即可参加"[illegible]"抽奖！

姓名：	年龄：	联系电话：
联系地址：		邮政编码：

问题：金仕达多媒体在98年10月将推出一个什么游戏？是否中文版？

问答：

地址：上海市国权路525号复华科技楼二楼"金仕达多媒体有限公司"产品部收，邮政编码200433。来信截止日期1998年10月31日，以到信日为准！

本期"大餐"《战神III——英雄王朝》（中文版）共计五套　获奖名单见12月"巴布大饭店"

上海金仕达多媒体有限公司

金仕达多媒体

北京办事处：
地址：北京市海淀区中关村成府路227号（祥云楼）202室
电话：（010）62610597，62753535　邮编：100080
http://www.kingstargroup.com.cn

上海总部：
地址：上海市国权路525号复旦大学复华科技楼二楼
电话：（021）65643055，65112918
传真：65108895　邮编：200433
E-Mail：bob@kingstargroup.com.cn

你怎么玩电脑游戏？

用KL全能游戏手柄

- 键盘游戏也能用手柄操作，绝活！游戏通关易如反掌，玩电脑游戏象玩游戏机一样简单爽快。
- 你想俩人对打么？这下解决了！本手柄与电脑并口相连，可单独使用，亦可在声卡上配接其他手柄，不需分把器，不损失任何按键功能（最高8键全能使用），双手柄配合天衣无缝。
- 哇，笔记本电脑也能接游戏手柄了，随时随地过玩瘾。
- 可以编程，模拟键盘序列，不愁发不出"必杀技"，甚至可仿真键盘上存盘、取盘的操作（可定义转换钮，组合多达48种），完完全全体会游戏高手的境界！
- 全中文全自动编辑设置，简单便利，支持任意机型，全兼容DOS、Windows、Win95等各种操作系统。

手柄套件内含：高级游戏手柄，专业转接头，驱动软件，全中文说明书，（附赠）全新仿真游戏软盘。

全套售价：96元（含邮费）

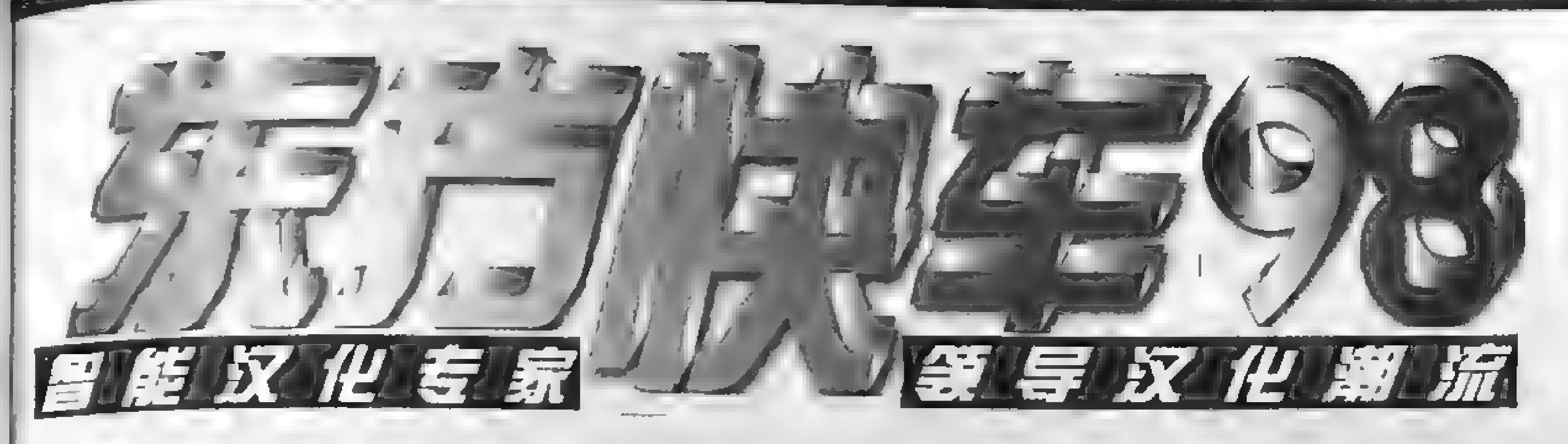
邮购地址：北京白石桥路40号开源写字楼北京凯洛电脑技术公司

邮编：100081　　咨询电话：62189138、62187438

诚征地区经销商，欢迎垂询！

最新连邦、赛乐氏等各销售排行榜《东方快车98》

依然名列汉化翻译类第一



新一代、多功能的智能实时汉化软件《东方快车98》，以其至今遥遥领先的技术，全面创新的功能，实现智能实时汉化西文软件、网上智能实时汉化、人性化智能全文翻译，并提供近十项辅助功能，从多方面帮助用户克服语言障碍，充分发挥电脑的各项功能，使电脑真正成为用户学习与生活的工具，赢得了广大用户的喜爱，

他们普遍认为：

用会用好电脑　东方快车98离不了

7月23-27的上海展会，曾一度全场脱销，购物一向仔细的

上海人都偏爱《东方快车98》

您还犹豫什么？

新品预告

又一创新精品—游戏工具

东方不败

即将上市

游戏汉化只是其中一个小小功能.....

新品预告

炒股必备 投资首选

海融98

中报详解

9月6日全新登场

更方便

更快捷

更准确

更全面



北京实达铭泰

通讯地址：北京海淀区中关村南三街8号 铭泰科技　邮编：100080

办公地址：北京海淀区中关村路17号中国科学院DSP大楼四层

TEL：010-62559564，62529569　网址：www.sunv.com







LORDS OF MAGIC

斗智斗勇，其乐无穷的《魔法天尊
让您踏进神秘的魔幻世界，
动魄的幻境 即将火爆上市
定价：118元

半条命





还是……狡诈的歹徒
……十五个经典
超级特警：霹雳小组2

生化风暴2

联合战争







钓鱼高手

诚征各地经销商

AUTOSOFT

SIERRA 雪乐山

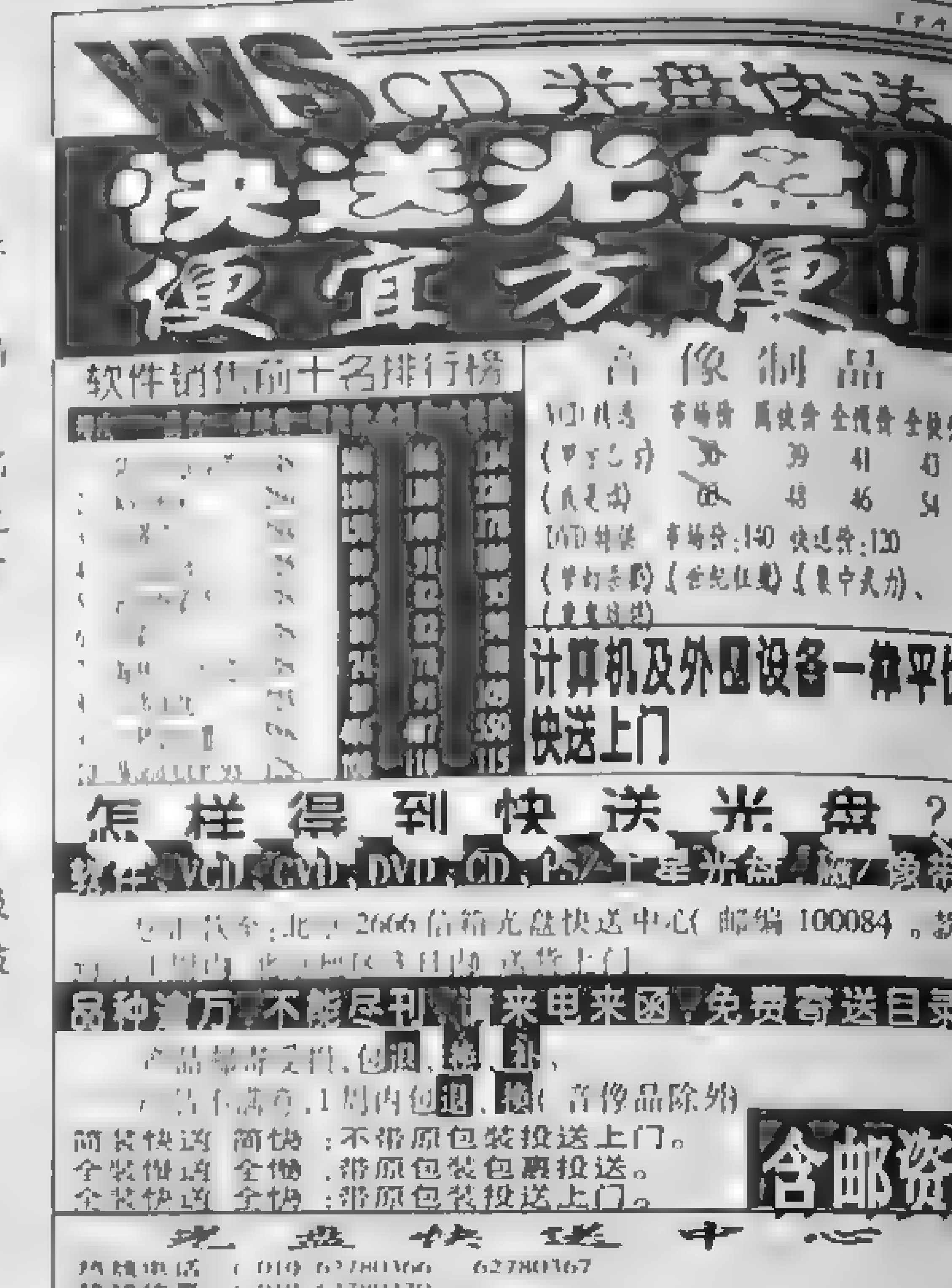
奥美电子(武汉)有限公司 地址:湖北省武汉市友谊路145号 电话:(027)85868534 854245
传真:(027)85836017 邮编:430022 E-mail:cheung@public.wh.hb.cn
奥美电子(武汉)有限公司北京分公司 地址:北京市朝阳区静安里45号中江酒店502室(国展对面) 邮购联系人:
电话:(010)64644834 E-MAIL:cheung@public.east.cn.net

精彩的世界

G200

如此令人惊异的画面质量完全来自MGA－G200的32Bit色渲染和高分辨率显示。如果你还关心它风驰电掣般的显示速度，请参看内文。





WS CD 光盘快送
快送光盘！
便宜方便！
软件销售前十名排行榜
音像制品
计算机及外国设备一律平价快送上门
怎样得到快送光盘？
品种演万 不能尽刊 请来电来函 免费寄送目录
含邮资
光盘快送中心


PC MAGAZINE
个人电脑
典藏光盘
KINGSOFT
《个人电脑》典藏
随盘赠送 厚达300页的使用手册
153个PC Magazine精品实用工具
223个优秀的ZDNET工具软件
PC必备的权威测试工具箱
Winstone 97（完全版）
WinBench 97（完全版）
100个精彩网站集锦
为你浏览Internet提供导航，可直接链接到所选站点
1997《个人电脑》全年文章
双CD 48元
欢迎邮购 邮资免付
金山公司
KINGSOFT

随心所欲说英语

洪恩软件

Human

AS YOU WISH





连邦软件排行榜特别
畅销的英语教学光盘，
用户数量疯狂增长！还不赶快参加？

《随心所欲说英语》为洪恩系列英语教学软件开篇巨作，旨在帮助有志于英语学习者进行地道而全面的英语口语强化训练，通过听讲、跟读、练习、测试、浏览、欣赏等学习过程，最终实现在日常生活中的流利会话。帮您在英语学习过程中充分体现多媒体优势。

IDIOMS
SPEECH
POEMS

《随心所欲说英语》是中国第一部大规模采用语音识别技术来进行英语口语教学的多媒体软件，它使英语口语学习者可以判别自己的发音是否标准，实现人机对话功能，《随心所欲说英语》使得高新技术在实际应用中得到完美的表现。

主要特色
- 强制学习方法--克服人的惰性；
- 语音识别技术--无师自通的捷径；
- 角色扮演式教学--轻松的视听环境。





主要内容

1. 学习篇：分五十课详述现代英语口语精髓，每句话配幽默插图。
2. 口头禅：脱口而出一百五十条英美人士的惯用语。
3. 滴水穿石：跟读千个语音纯正、实用性强的句子。
4. 语音纠正：钻研语音学基础，确保发音正确。
5 语出惊人：说出二百条极具生命力的俗语、俚语、习惯用语.
6 电影剪辑：品味十部英美名片的精彩片断，体会地地道道的英语。
7 演讲台：聆听十篇英美著名演讲，领略英语语言唇枪舌剑的犀利。
8 名诗欣赏：欣赏十首优雅别致、脍炙人口的名诗.
9. 小字典：本光盘中的生词配图释义。



畅通无阻

小博士和小宇联手把您送上Internet快车道！让您三天成为——

上网高手！

新品预告

《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》

三部曲之《畅通无阻》上网及网络知识大全



《畅通无阻》以"耐心细致、形象生动、深入浅出"的教学特点，面向广大渴望掌握Internet知识的读者，以三张CD的容量，全方位地讲解了Internet的各个方面，并且按照内容难度划分为"入门篇、应用篇和资料篇"三大部分。"入门篇"以初学者的角度，从最基础的讲起，不断激发读者的兴趣，一步步迈入网络世界；"应用篇"面向已有基础的用户，讲解精炼，内容包括了Internet上十大应用软件的操作；"资料篇"为Internet高手服务，提供了大量网络信息，讲述了很多深奥的理论。《畅通无阻》内容之丰富，信息量之大，堪称Internet教学光盘之精品。

拥有了《畅通无阻》，您就拥有了Internet的一切，掌握了与世界沟通的语言，您的生活将变得丰富多彩！

(3CD 大厚本的傻瓜教材 125元/套)

天问

即将上市

采用生动的视频、图片、动画以及虚拟现实技术(VR)，使您自由造访宇宙中的天体，如同身临其境；集科普、欣赏、趣味于一体的多媒体光盘，必将成为普及全民天文基本常识的必读教材。主要内容如下：

权威、丰富、详实的图文资料和精辟生动的讲解，一步步带您揭开宇宙的面纱……

双CD

标准版39元/套

套装版65元/套(含精美彩印配套图书)

快买《开天辟地》，几天学会电脑！　家家有《万事无忧》，人人变电脑高手！　《畅通无阻》教您网上行，全家受益，终身成网民！

北京金洪恩电脑有限公司　北京名门洪恩计算机高新技术研究所　开发制作　清华大学出版社出版 Tel：62781733

公司电话：(010) 62634069/70 62526558/9　邮购地址：北京市清华大学邮局84-145信箱　金洪恩公司

邮编：100084 深圳洪恩：(0755)3780824/575　广州洪恩：(020) 87576228　新疆洪恩：(0991)3824711

挑战更新的武器威力　尝试全新的作战方式



全国统一零售价：48元

上市时间：8月20日

此版本需安装在原《铁甲风暴》目录下

1完全兼容 win98
2全面升级早期版本
3新增 20 多个强力任务关
4新增一种全新地貌
5新增太空贸易船
6特殊防守建筑在瞬间致敌于死地
7新增数种机甲部件，助你搭配出更具杀伤力的攻击部队

中青旅创先软件产业发展有限公司总承销

连邦200家专卖店，赛乐氏百家专卖店，大恒希望，前导各地连锁店

正版软件市场战略合作伙伴（排名不分先后）

大众软件各地读者服务部	65236585-63	冯立群
万众力合软件分销组织	62510108	吴洪彬
里仁软件行销联盟	62615307	林其实
有磷苑	62510120	郑建峰
金山总部	62648667	于庆洲
正普软件销售组织	62610034	姚增文
北京百年树人	62616742	马　欣
兴宏达软件联盟	62510602	张　拓
圣比尔	62552749	周　平
杭州市南北电脑技术开发公司	8079935	
南昌市希望高技术有限公司	6234341	
郑州英之瑞电脑公司	5993206	
石家庄市中昌贸易公司	6083338	
桂林市嘉维电脑分公司	3820921	
合肥华昌电子公司	2826110	
武汉市凡高电脑软件公司	7884793	
武汉精恒公司	08042277	
武汉天问公司	7647887	
广州南软电脑公司	8424166	
厦门南瓜软件公司	2099553	
哈尔滨瑞利公司	2541656	
广西南宁赛世	2615226	
大连东北财经大学电脑技术公司	4315226	

大连金田分公司	3646254	
锦州市太和电脑有限公司	3135706	
兰州先锋多媒体网络服务部	7578691	
济南希望连锁店	8544748	
青岛高科技工业园力邦公司	3884825	
南京市玄武区延龙图多媒体软件	3350862	
上海农工商许东电脑公司	63226198	
上海玩之宝贸易有限公司	62159341	
兰州科创科技有限责任公司	8414719	
昆明黑马公司	5146711	
昆明梓子公司	5176880	
天津真诚实业有限公司	27384647	
吉林市高瀛电子公司	2437620	
郑州三应公司	3945419	
汕头市华兴电脑公司	8166697	
柳州宏创软件有限公司	3821112	
长沙市长城电子科技出版物有限公司	4466486	
郑州洪涛软件专卖店	6241144	
哈尔滨希望公司	6221640	
宁夏浪潮高技术发展有限公司	6013955	
《家用电脑与游戏机》读者服务部	62219922	李文东

中青旅创先软件产业发展有限公司总承销

北京创先	62520738	创先超软百脑汇	65995884	成都创先	5217234
丰台创先	63823449	石家庄创先	7021634 BP:717-1865169	济南创先	6951840
华威大厦创先	66024619	唐山部氏创先	2094855	青岛创先	3884825 3860481
科苑书城创先	68515544	西安创先	5215569	大连创先	4315526

中青旅创先软件产业发展有限公司

中青旅创先软件开发行销联盟

总部地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层

TEL：(010)62188326/6237　62177683　62617707

FAX：(010)62177683 62617707

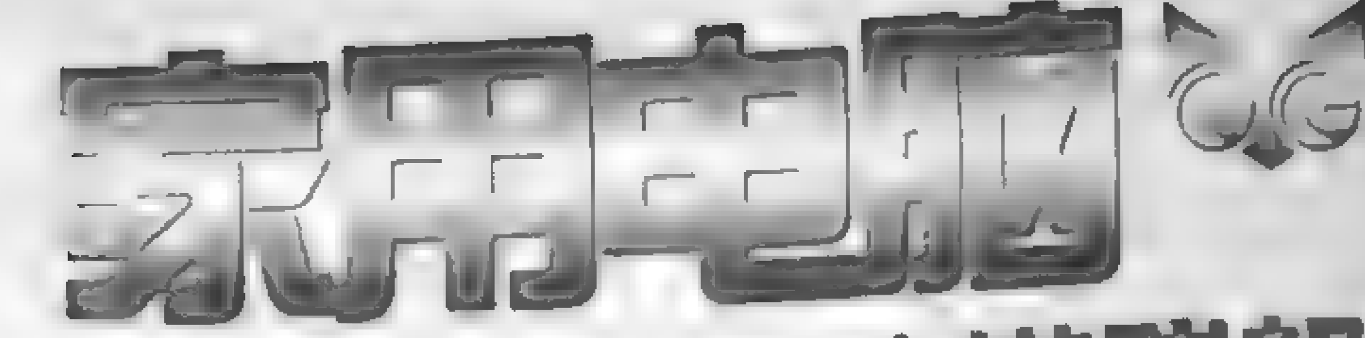
M OVERMAX STUDIO

目标软件(北京)有限公司

奥世工作室

电话：(010)62042950　(010)62042969

欢迎订阅



《家用电脑与游戏机》月刊由科学普及出版社主办，创刊于 1994 年 6 月，是中国大陆地区最早出现的专业游戏媒体之一。四年风雨走过，《家用电脑与游戏机》坚持寓教于乐的办刊宗旨，读者至上的办刊方针，融电脑知识普及与电脑游戏评介于一体，学习与休闲并重。让您在轻松写意中掌握电脑知识，遨游游戏世界。

1999 年，《家用电脑与游戏机》将在已有基础上加入全新的办刊理念，在新的一年，计划多多，新意多多。

时效性：拥有专业资讯人员密切关注海内外业内信息，我们有信心把最 HOT 的信息资料送到您的手中，让您及时了解动态走势，把握业界脉膊，

专业性：软硬件菁华汇集一堂，以敬业尽职为本分，以准确翔实为最基本的要求，我们双手捧出的是作品，绝不是产品。

互动性：为感谢广大读者的厚爱，在新的一年中将计划有一系列与读者互动的回报活动，好戏连台，一年到底，绝无冷场，敬请期待！

休闲性：与您神交已久的小编，圈内资深撰稿人，风格流畅洒脱，亲切生动，见解深刻，为您奉上道道精神美餐，请勿错过！

1999 年，让我们同迎新世纪的到来。

《家用电脑与游戏机》为月刊，16 开，正文 108 页(不含广告)，彩页 16 页，单价 6.8 元，全年 81.6 元。

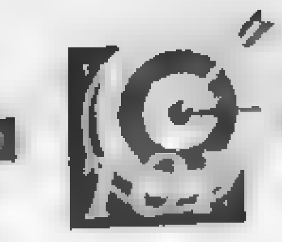
订阅：全国各地邮局　　邮发代号：82－622

通信地址：北京 2069 信箱　　邮编：100035

电话：010－62237779，62237775－11　　传真：010－62219955



45	54ˆ	16	45	Sanitarium	DreamForge/ASC	疗养院
46	42	49	20	Lands of Lore (Guardians of Destiny) {!}	Westwood	大地传说Ⅱ命运守护神
47	41	38	23	Worms 2	Team 17/MicroProse	百战天虫Ⅱ
48	46	45	18	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	星空断层
49	59ˆ	40	16	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	七国演义
50	47	111	1	Quake/add－on	Id/GT	雷神之锤/资料片
51	65ˆ	3	51	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	－
52	45	43	29	Pax Imperia (Eminent Domain) {!}	Heliotrope/THQ	和平帝权
53	44	42	7	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	FIFA98 世界杯之路
54	50	103	6	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	上古卷轴：匕首雨
55	52	23	32	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	战锤：黑暗启示录
56	58ˆ	35	29	I－War/Independence War	Ocean	独立战争
57	51	48	6	Dark Forces 2/Add－on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将Ⅱ/资料片
58	57	50	17	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	NHL 冰球 98
59	55	25	22	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	－
60	61ˆ	79	9	Magic/Add－ons (The Gathering)	MicroProse	魔法风云会/资料片
61	60	45	33	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	近距离作战：夺桥遗恨
62	66ˆ	146	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际Ⅱ
63	56	19	41	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	机车前锋
64	75ˆ	8	58	Game, Net & Match!	Blue Byte	网球大赛
65	83 *	20	65	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	巡回汽车冠军赛
66	69ˆ	47	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
67	62	67	33	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	大资本家增强版
68	71ˆ	90	10	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
69	68	62	19	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey {!}	Activision	双子星传奇Ⅱ
70	67	28	41	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	钢球
71	70	8	68	X－Wing Collector Series {!}	Totally Games/LucasArts	X 翼英雄全集
72	64	17	40	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	疯狂大脚车Ⅱ
73	63	48	20	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	异变：危机时刻
74	72	8	67	The Operational Art of War	TalonSoft	战争艺术行动
75	77ˆ	123	2	Duke Nukem 3D/add－ons	3D Realms/GT	毁灭公爵/资料片
76	78ˆ	24	52	F－15	Jane's/Electronic Arts	F－15
77	74	8	58	Police Quest (SWAT 2) {!}	Sierra	警察故事：霹雳小组Ⅱ
78	－ *	1	78	Hexplore	Infogrames	－
79	87ˆ	45	53	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	魔域审判者
80	81ˆ	100	10	Avarice (The Final Saga) {O}	CSS/Stardock	贪婪：最终幻想
81	73	16	56	Anno 1602	Sunflowers	－
82	－ˆ	1	82	Dune 2000 {!}	Westwood/Virgin	沙丘 2000
83	76	6	74	Heart of Darkness {!}	Amazing/Infogrames	黑暗之心
84	79	42	34	Championship Manager 97/98	Eidos	足球经纪人 97/98
85	82	87	25	M. A X.	Interplay	铁血兵团
86	84	4	84	Mortal Kombat 4	Eurocom/Midway	真人快打Ⅳ
87	91ˆ	131	5	Descent 2	Parallax/Interplay	天旋地转Ⅱ
88	80	64	12	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	孤胆枪手
89	－ˆ	32	50	F－22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	F－22 空中优势战斗机
90	96ˆ	2	90	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	疯狂摩托
91	－ˆ	1	91	Get Medieval	Monolith	－
92	90	22	44	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	M1 坦克排Ⅱ
93	93	23	46	Tex Murphy (Overseer) {!}	Access	泰克西·墨菲：监督者
94	85	73	16	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	极品飞车Ⅱ/特别版
95	88	9	58	M. A. X. 2	Flat Cat/Interplay	铁血兵团Ⅱ
96	89	3	83	Empiriana	Infinite Realms	－
97	99ˆ	10	82	Ultima Collection	Origin/Electronic Arts	创世纪全集
98	100ˆ	42	44	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	NBA 职篮 98
99	95	3	95	The X－Files	Fox	X 档案
100	－ˆ	1	100	WarGames {!}	MGM	战争游戏



电玩点将榜

综合榜

* 1. 星际争霸	↑	StarCraft	Blizzard/奥美 (2020)
2. 帝国时代	↓	Age of Empires	微软 (1570)
* 3. 仙剑奇侠传	↑		大宇 (1332)
* 4. 暗黑破坏神	↓	Diablo	Blizzard/奥美 (1166)
* 5. 铁甲风暴	↑		目标软件 (1061)
* 6. 足球'98	↓	FIFA'98	电子艺界 (1007)
* 7. 决战法兰西	↓	World Cup 98	电子艺界 (922)
* 8. 银翼杀手	↑	Blade Runner	维真/新天地 (755)
* 9. 盟军敢死队	↑	Commandos	Eidos/新天地 (751)
*10. 古墓丽影 II	↓	Tomb Raider II	维真/新天地 (736)
*11. 阿猫阿狗	↓		大宇 (558)
*12. 横扫千军	↑	Total Annihilation	Cavedog/GT (420)
*13. 命令与征服	↓	Command & Conquer	Westwood (399)
*14. 大富翁 III	↑	Rich III	大宇 (375)
*15. 极品飞车 II	↓	Need for Speed II	电子艺界 (366)
*16. 英雄无敌 II	↓	Heroes of Might and Magic II	NWC (354)
*17. 三国群英传	↑		奥丁/智冠 (303)
*18. 魔法门 VI	↑	Might and Magic6	3DO/育碧 (259)
*19. 绝地风暴 II	↑	KKND II	电子艺界 (240)
*20. 主题医院	↓	Theme Hospital	电子艺界 (233)
*21. 玩具兵大战	↑	Army Man	3DO/Ubi (185)
*22. 地下城守护者	→	Dungeon Keeper	Bullfrog/电子艺界 (181)
*23. 沙丘 2000	↑	DUNE2000	Westwood/新天地 (180)
24. 大航海时代 II	↑		光荣 (168)
*25. 炎龙外传	↑		汉堂/晶天 (166)
*26. FIFA 足球经理	↓	FIFA Soccer Manager	电子艺界 (165)
*27. 太空战士 VII	↑	FF VII	电子艺界 (157)
*28. 金庸群侠传	↓		智冠 (156)
*29. NBA 篮球'98	↑	NBA Live'98	电子艺界 (127)
*30. 古墓丽影	↓	Tomb Raider	维真 (125)

注:* 表示国内已有正式代理　括号内为该游戏所得票数



榜 评

不知何故，本期朋友们竟都诗性大发，点评里诗声一片，八言、七言、五言、四言，甚至还有自由派，当然其中不乏精彩之作。害得小编亦是起了诗意，苦于无曹子建之才，只好吟几句前人之诗，算是聊以自慰吧!

"城外春风吹酒旗，行人挥袂日西时
长安陌上无穷树，唯有垂杨管别离。"

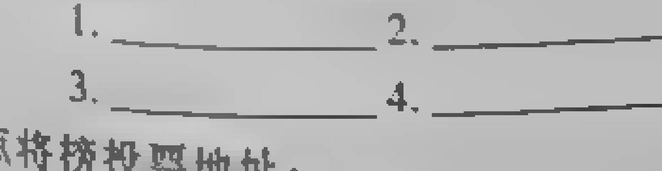
用这首诗和朋友们道个别吧，两年以来，许多朋友对点将榜及我栏目的热心支持，这些名字早已铭记我心。做完本期杂志，我也将告别《家电》，虽然说世间分离本无常，然而别离多少会有些伤感。朋友们对《家电》的支持也使我深深感动，明日当我成为《家电》的读者时，我将汇入你们当中，为点将榜投上一票。

(收泪，做好最后的工作。)

本期《星际争霸》终于如愿成为了霸主，《铁甲风暴》也窜升至第 5，这两款几乎同时发行的即时策略游戏果然后劲十足，再加上《魔法门 VI—天堂之令》、《绝地风暴 II》、《沙丘 2000》、《太空战士 7》的火爆登场，使本期排榜新星耀眼。其实点将榜确实太需要新鲜血液了，因为时代在变，游戏不可能不变。(虽然我亦深爱《仙剑》)

点将榜栏目欢迎以任何方式参与的每一位读者，大家可以通过一封信或明信片寄来选票，也可直接填写调查表的点将榜投票。编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 随时接收每一张投票。无论何种形式，凡投票的读者，均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获赠从当月起一年的《家用电脑与游戏机》杂志。

选票格式：您最喜爱的 4 款游戏(中文或英文名称)：



1. ____________ 2. ____________
3. ____________ 4. ____________

点将榜投票地址：
100035 北京 2069 信箱，点将榜栏目收。

读者点评

《星际争霸》 本期排名〈1〉
点评：星云叙涉隐现杀机，际会机缘命运何夕。争端不止和平难期，霸主成就白骨作基。 (周燕宁　北京)

《命令与征服》 本期排名〈13〉
点评：报告，"我们的战斗能力正在减弱，请求增援。"援军马上就要到来，相逢在《命令与征服 II》吧! (计跃车　黑龙江哈尔滨)

《FIFA'98》 本期排名〈6〉
点评：且看德尼尔森的盘带技术，左晃骗过李逍遥，右晃又过 Diablo。前冲，急停又晃过前来堵截的虫族战士；传中，罗纳尔多门前抢点推射，守门员帝国卫士眼前一黑(全场停电)。冠军得主下月点将榜揭晓。 (陈建纲　广西南宁)

《大富翁 III》 本期排名〈14〉
点评：有钱能使鬼推磨，钱多不能太贪婪。圆你一个发财梦，赶快出钱捐灾区。 (杨熠鸣　上海)

《铁甲风暴》 本期排名〈5〉
点评：雄关漫道真如铁，辗转组合方显深。 (朱玉　上海)
点评：身穿铁甲挡仙剑，掀起风暴卷帝国。 (钱涵　浙江温州)

《玩具兵大战》 本期排名〈21〉
点评：玩具——儿时不可缺少；军人——国家不可缺少；
ArmyMan——游戏玩家不可缺少 (翟清　天津)

《猎鹿》 本期排名〈119〉
点评：猎鹿人可真是不好当啊! 费尽九牛二虎之力，穿梭于美国诸州之间，好不容易打到一只小鹿，居然……让不懂英文的我从收藏屋中给删了。呜呼…… (赵维　北京)

《文明 II》 本期排名〈45〉
点评：历史、政治、军事的多媒体学堂。 (王之鑫　北京)

《仙剑奇侠传》 本期排名〈3〉
点评："主持人现在是 1998 年上半年游戏新秀颁奖晚会，咦?喂，那老头，对，是说你，没错，请你去观众席，你严重严重……超龄了!!!" (王轩文　甘肃兰州)

《主题医院》 本期排名〈20〉
点评：病人进入"宰割"时代，"暗黑"病房，甚至成为"生化"医生的"古墓"尸体! (张春宝　青海西宁)

《风云》 本期排名〈38〉
点评：乍看日月无影，原是风起云涌。
天命惊觉复分，方得江湖称雄。 (舒迪云　江西南昌)

《神话—堕落之神》 本期排名〈34〉
点评：妖魔所遁，正气所励。忠志之士，血照汗青。 (江陆　四川成都)

本期幸运读者

苑　泉　山东胶州　　林家浩　广东佛山　　顾未然　上海
郑　萱　湖北宜昌　　刘炜元　天津

本期最佳游戏点评奖

赵　维　北京　　奖品：本杂志 1998 年合订本配套光盘一张

本栏编辑/CY



★业内专访★

前景光明 现实严峻

—小记奥美电子(武汉)有限公司

■文/CY

中国软件市场的构成的确非常奇特，一方面巨大的市场容量使得软件厂商垂涎欲滴，另一方面盗版的横行又使得进入这一市场的公司举步维艰，在非常狭小的空间里进行着异常惨烈的竞争

作为行政中心的北京，由于种种特殊的原因，正逐渐成为正版软件销售的核心地区，许多公司早已意识到：一套软件在中国市场的"业绩"如何，往往取决于在北京市场的销售情况。除了那些北京本地的公司利用天时、地利等优势在销售方面大作文章外，在北京设立个立足点，抢一个市场信息的滩头，则是外地或外来软件公司的共识。这一点在游戏软件方面则更为突出，从早先智冠、光谱等公司在北京设点，到如今 Ubi、金仕达的进入，短短两年的时间，几乎所有在中国开展业务的游戏公司都在北京设立了分支机构，这些分支机构规模相差甚远，大到把研发部门移到北京，生产销售一条龙；小到只有一两间办公室，三几个人忙前忙后。不过由于软件行业在中国整体效益不佳，属于后一类的北京分支机构要明显多一些

由于有了采访金仕达的经验，走进奥美北京分公司时我并没有感到太大的惊讶，只有一间办公室，不多的几名工作人员，一边零散的堆放着该公司出品的软件，这其中还包括奥美近期代理上市的《星际争霸》

从《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》到如今的《星际争霸》，奥美代理的游戏软件几乎个个都是极品，然而这些产品并



没有像它们的名声一样给奥美带来实际的利益……残酷的现实正在给投身于这个行业里的每一个人上着"生动"的教学课

接待我的是奥美北京分公司的经理戢景华先生，面对现实，戢先生并没有回避："这是行业的现状，你看到的也是我公司的现状，我们只有继续努力，而不是逃避，也希望你们能如实报道，让大家都看到问题。"

由于武汉方面的线路繁忙，和奥美(武汉)公司的总部联系不上，我和戢先生聊了起来，除了对奥美的简要采访，戢先生更多谈了一些他对软件行业的认识。

问：首先请您向我们读者介绍一下奥美电子(武汉)有限公司

戢：好的，奥美电子(武汉)有限公司是奥美科技(香港)有限公司在大陆的全资子公司，公司主要经营开发、编制计算机多媒体软件，产品包括教育、游戏、应用工具、素材图片等几方面。公司成立于 1996 年 10 月，现已在北京设有分公司，并在上海、成都、广州等地设有办事处。

我公司在中国独家代理"代威盛"系列教育软件、"暴雪"系列游戏软件、"雪乐山"系列最新游戏和其它家用产品，并与美国 Intel 公司合作，在中国负责 MMX 三维软件的技术支援

问：看来奥美的经营范围还挺广，以前我以为奥美只是代理游戏的公司

戢：虽然奥美也代理过几款风靡全球的游戏，但是在中国，仅靠这些是很难生存的，游戏软件方面，投入与回报是不成正比的。

问：刚才您谈到的几个合作伙伴，在北美都应该是非常知名的，不过除了 Blizzard 以外，其它几个我们的读者都不太了解。

戢：Davidson(代威盛)、Blizzard(暴雪)、Sierra(雪乐山)三家公司同属于美国百强企业之一的 Centance 集团，该集团 1997 年软件业务欧美地区的销售量排名第一，超过了 Microsoft。

Centance 公司的高层领导曾多次来华，对中国的软件市场颇为看好，对中国地区的唯一代理商奥美公司的成绩给予了肯定并表示要对中国市场给予更多的支持。

代威盛公司是欧美最知名的教育软件公司，其推出的"代威盛"系列少儿教育软件在欧美深受欢迎。虽然我们已代理该公司的一些产品，像《数学通》、《趣味创作天地》等，但由于发售量不大，影响也有限，因此代威盛在中国的名气不是很大。

Sierra 的情况可能要好一点儿，毕竟《地狱火》(Hellfire)、《生化风暴》(Cyberstorm)等游戏还是很受欢迎的。今年 E3 大展上《地狱火》勇夺了两项冠军，并蝉联了最佳动作奖，其涉及的软件领域不仅限于游戏，而且优秀的产品更是远多于 Blizzard。

我想不必对游戏界的元老 Blizzard 作更多介绍了吧，作为一个以精品游戏闻名于世的著名公司，Blizzard 已经做的非常出色。

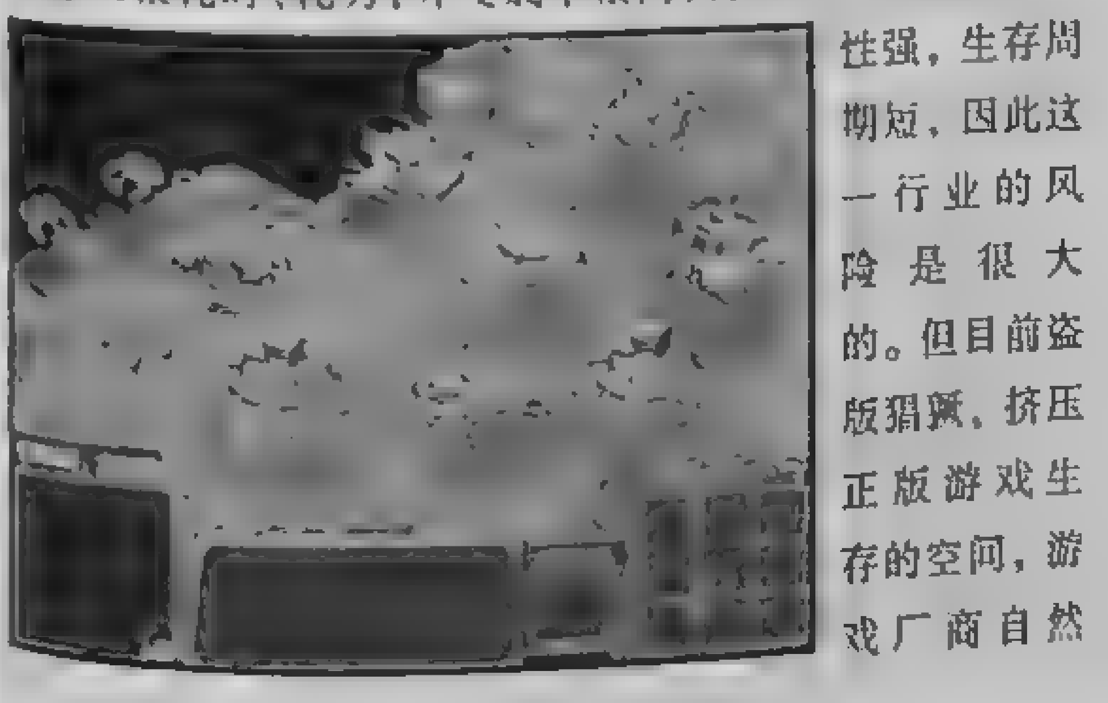
问：我发现您对现在的游戏市场有很多看法，您能就此谈一谈吗?

戢：这个话题一说就收不住了。其实我们的游戏产业本该是前途光明的。一个好的游戏往往集软件开发及硬件发展的尖端技术于一身，准确体现行业发展的新动向(对软件，硬件的适应性和需求)。而且电脑游戏能够以其寓教于乐的方式培养对电脑的兴趣，开启初学者进入电脑世界之门，也是休闲的好方式。

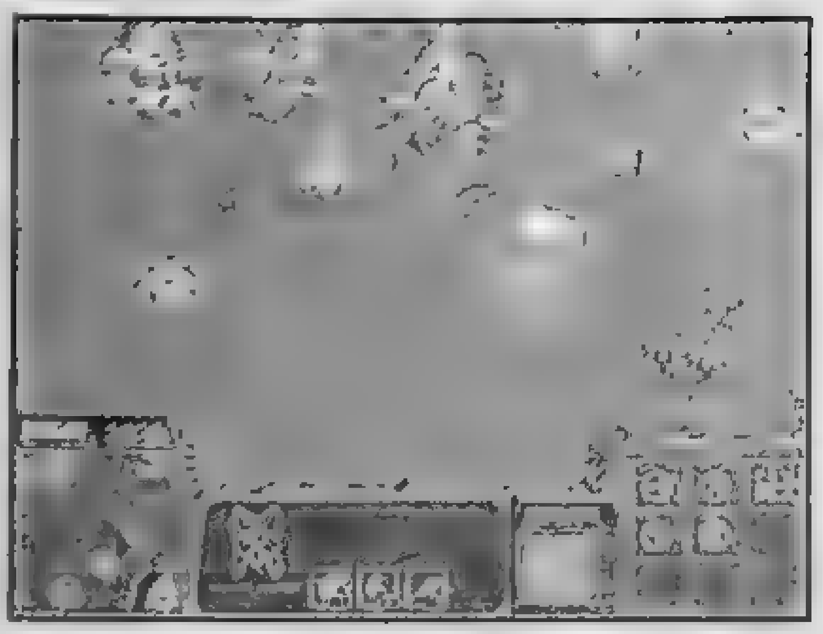
电脑游戏市场需求量是很大的，其多姿多彩的多媒体表现方式对初学者的吸引力是教育软件无法比拟的，而一个好游戏精彩的故事情节，出奇的创意，以假乱真的虚拟现实技术更以其无可替代的魅力吸引着众多电脑使用者。但在中国这种娱乐的普及却遇到了空前的阻力，有来自传统观念的，有来自市场大环境的，甚至还有行业本身的运作等多方面的阻力，使得我们这些身处其间的人压力很大。

我不想涉及政府行为或讨论国人的传统观念问题。只想谈谈我对游戏本身的一些看法及行业运作上的弊病。

由于电脑游戏从创意到出成品开发周期长，程序、美工等又很耗时、耗力，开发成本很高，再加上电脑游戏时效



性强，生存周期短，因此这一行业的风险是很大的。但目前盗版猖獗，挤压正版游戏生存的空间，游戏厂商自然也就很难维持下去。



我感觉现在 IT 行业本身存在许多问题，首先是同行间缺乏合作，自相残杀的作法使本就很不成规模的软件行业变得更弱小；其次行业内软硬件之间合作不够，软件行业缺乏开拓硬件行业的 OEM 能力，硬件行业缺乏长远眼光，没有意识到软硬件合作的重要性，甚至还感激盗版对其目前市场的帮助，从而导致软件销售的渠道单一，方式贫乏，难以达到量的积累，无法降低成本，更难与盗版抗衡。

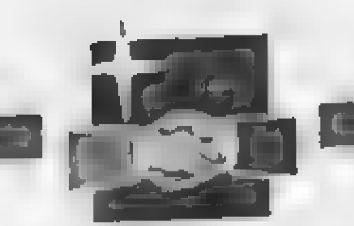
说了这么一大堆，可能读者都听烦了，其实很多事情大家早已看到，光说是没用的，关键是要行动起来。

问：您对市场的分析确实很透彻，在结束这次采访之前，最后一个问题是想请您介绍一下今年最后几个月奥美会有什么新产品上市。

戢：第 4 季度我公司还是有许多新产品的，包括 Sierra 的《魔法天尊》(Lords of Magic)、《霹雳小组 2》(Swats)、《生化风暴》(Cyberstorm2)和《半条命》(Halflife)及 Blizzard 的《星际争霸》增强版(Brood War)等。这些产品都有很高的知名度，我们公司引进游戏的原则就是第一时间提供一流的产品。以前这一点做得不好，像《Diablo》比国外晚了半年才上市，今后我们将与合作伙伴更紧密的配合，使国内玩家更快享受到新游戏带来的乐趣。

(自从前导"巨厦"突然坍塌，很多业内人士都在深刻反省，几日前和新天地的钟总攀谈，他告诉我，如果《沙丘2000》和国外同步上市，很有可能销售万片以上，但若过一个月，可能连 5 千都卖不到了，原因很简单：盗版。那样这款巨作就不可能有什么卖点了，像《沙丘 2000》这样的游戏恐怕一年也不会出几款，这样的游戏都不能赢利，其它产品就更别说了。钟总说：如果没有盗版，《沙丘 2000》至少可以卖 10 万片，价格也就会比现在低得多了。

其实我并不想把盗版问题想的那么严重，但盗版确已将这个行业侵食得千疮百孔。前导的离去决不是最后一个。如果有一天游戏软件行业全军覆没，恐怕最终抱憾的还将是广大玩家，因为盗版并不会指引市场，它只是寄生虫，没有了母体它不会存在。我不能想象没有游戏的生活，也不敢想象……)



谁是第 11 个目标

——看 EA 收购 Westwood

■文/G& G 工作室 小严

8 月 17 日，当今世界最大的娱乐软件公司 Electronic Arts 宣布，它已经签署了协议来收购 Westwood 公司的大部分股票，同时还将获得 VIE(Westwood 的控股公司)的其它资产。这次收购的交易额为 1. 22 亿美元。根据惯例，本次收购将在 9 月底全部完成。9 月 8 日，EA 再次宣布，它已经从 VIE 手中收购了 Westwood 和 Irvine 公司。至此，拥有最佳销售业绩的《命令与征服》的出版者、由 Brett Sperry 和 Louis Castle 创立于 1985 年的 Westwood 公司已经成为了 EA 麾下的第 10 个制作室了

EA 的董事长兼总裁 Larry Probst 高兴地说："我们相信世界上最佳游戏制作队伍的创造力，也相信 EA 的全球营销网络的素质。Westwood 可以帮助我们实现"娱乐软件业第一大出版商"的战略目标。"EA 负责全球的制作室的副总裁 Don Mattrick 对 Westwood 大加赞赏，同时对两位创始人选择 EA 作为"新家"激动不已。对此次收购，Westwood 的创始人，现任总裁和首席行政官 Brett Sperry 说：我们非常荣幸地与 EA 这样卓有成就的出版商合作。虽然业界有不少公司示爱，但我们知道 EA 将提供最佳基础设施，来支持我们继续制作动人的游戏

Westwood 公司 1992 年从 SSI 投向 VIE 的怀抱，此前，一直主攻 RPG 游戏。被 VIE 收购后，Westwood 转向了冒险及即时策略游戏的开发，最终因《沙丘》和《命令与征服》而声震八方，有了今天的地位

业界一度传闻 VIE 的经济状况不好，由于 VIE 不是上市公司，不易得到确凿的证据。但你如果到 VIE 和 EA 的主页看看，可能会感到 VIE 缺乏人气，而 EA 则虎虎生威。收购优秀企业是 EA 长期实行的重要投资战略。1992 年，EA 买下 Origin；1995 年收购了 Janes；去年拥有了 Bullfrog 和 Maxis；今年则轮到 Westwood。其实，EA 每年都还有一些不太引人注目的较小的收购动作。例如，今年 4 月，EA 收购了位于佛罗里达的 Tiburon Entertainment(这是一家主攻 PS 和 N64 游戏的制作室)。除了巨资择优收购之外，EA 少量参股的项目为数不少，与 EA 有合作协议的制作室几乎不可胜数。

与去年收购 Bullfrog 一样，此次 EA 收购 Weswood，是今年电脑游戏业界的重要新闻。之所以重要，不仅是因为娱乐软件业界的结构调整，而且将对游戏软件市场的格局发生影响。再有，EA 的收购属商业行为，但不要忘记，EA 的 A 是"ART——艺术"的"头"，谁能断言，EA 持续的收购行为没有其对电脑娱乐业艺术发展的考虑？这次 Westwood 再次易主，会是不会对其游戏开发思路产生影响？谁是 EA 的第 11 个目标呢？

看到国外业界的的蓬勃发展和变化，再看国内业界的低迷现状，不免使人感到前途渺茫。即使以非常专业的眼光来看，也无法发现 EA 的收购对我们国内的娱乐软件业有什么益处，反而带来了一些麻烦：Virgin 的中国代理"新天地"原定代理发行 Westwood 的《沙丘 2000》，并投入大量的宣传力量。上面的变迁一度使《沙丘 2000》的发行权成为问题。由于国际游戏公司信守合同，"新天地"和 EA 及 Virgin 又进行了积极和及时的协商，"新天地"最终获得了《沙丘 2000》在国内的发行权，这是一个皆大欢喜的结局。

有人说 Westwood 是在一个车库中诞生的，可我们的大多数人都没有车库。许多人认为 EA 的发展得益于完善的资本市场，但我们的资本市场自身尚命运坎坷。这种所谓的皆大欢喜又有什么真正的意义呢！

后记：

细心的玩家可能还会记得一年前 EA 收购牛蛙一事，虽然那时《地下城守护者》也是即将发售，但并没有对国内玩家造成任何影响，因为那时国内代理游戏的公司几乎还是凤毛麟角。但今年的情况已大不相同，虽然软件行业并没有取得巨大的突破，但代理游戏厂商的数量却在激增。公司并购引来的产品销售、版权的归属问题在国外已是司空见惯，在国内却尚属首次。我并没有改动小严文章中的一些观点，虽然我认为这些观点未免有些过于消极，也许作为一个玩家的作者，他的观点更能引起广大读者的共鸣。确实，由谁发行游戏对于玩家来说并不重要，重要的是他们可以买到游戏。但从另一个角度来看，"新天地"发行《沙丘 2000》对玩家应该更有利些，因为整个发行计划可以不必停顿，玩家因此可以早一个月玩到此游戏！

—CY



★制作经纬★

人在"江湖"身不由己

——真正的 M－RPG 游戏《江湖》

■文/梦真工作室　王旭东

7 月 23 日，笔者冒着濛濛细雨参加了"98 家用电脑及软件展览会"。展会外面是细雨连绵，而展会里面却热闹空前，来这里买电脑软件的人络绎不绝，当然，买电脑游戏软件的人占了很大的比例，因为许多著名游戏软件公司都在这里销售他们的游戏精品。笔者参加这次展会，原本是为了看看正版游戏的销量，顺便买张《魔法门六中文版》好回去写攻略，可笔者却意外的在一个不算太起眼的角落里(金智电子软件公司展台)发现了一个新游戏，一个非常值得期待的新游戏。

笔者第一眼就看到了非常精美的战斗画面，华丽的招式、超必杀前的续气和击中敌人后背景画面的闪光，都让笔者觉得此游戏的战斗部分极像著名格斗游戏——《街霸 Zero》系列。就在笔者意尤未尽的时候，展台小姐递过一份此游戏的说明，原来此游戏名为《江湖》，是一款 M－RPG 游戏(多人角色扮演游戏)。难道这是一款网络游戏？难道这款游戏的战斗方式是以对战形式进行的？难道……？笔者带着众多疑问和身旁的一位工作人员交谈了起来，在交谈中，笔者得知，此人乃是市场推广部经理谢涛。哈哈，这下问对人了，市场推广部经理应当对这款游戏再熟悉不过了，笔者当然要抓住这个好机会"审问"一番了，于是，一个没有预约的访谈，就这样开始了……

笔者：谢经理您好！贵公司的名字我好像第一次听说，能不能介绍一下贵公司的一些情况？

谢涛：我们公司名为金智电脑软件公司，成立于 1997 年，总部设在深圳，我公司是一家从事电脑软件开发制作的专业高科技企业，我们拥有一流的设备，一流的技术和一流的专业技术人才，所以我们的开发水平是国内一流的，我们公司的企业宗旨也是："追求新理念！创造高品质！"

笔者：不知《江湖》这款游戏是不是贵公司的第一部作品？

谢涛：是的。这款《江湖》正是我们公司的处女作。这款游戏我们公司已投资了 400 万，耗时一年半。

这时，我在谢经理的指导下开始试玩起这个游戏的 Demo 版，大比例的人物，华丽的背景，使笔者对金智公司的开发水平不再怀疑。为了搞到第一手的资料，笔者又向谢经理提了一些关于游戏的细节问题。

笔者：谢经理，在这本我刚拿到的游戏介绍书中说，《江湖》是一款 M－RPG 游戏，不知它是不是一款网络游戏？

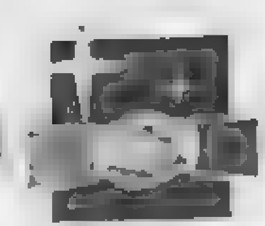
谢涛：《江湖》并不是一款网络游戏，但《江湖》之所以叫作 M－RPG 游戏，是因为该游戏在设计上借鉴了流行的网络游戏 MUD 的思想，会使你在玩此游戏时有多人参与的感觉。

笔者：很抱歉，谢经理，您刚才说的我还是不大明白，是不是《江湖》有点像《金庸群侠传》？

谢涛：不，从严格意义上讲，《金庸群侠传》不是 M－RPG，只不过《金庸群侠传》的场景是开放式的，但是，某些地点也是需要完成固定的情节才可出入。《金庸群侠传》的剧情几乎也是完全固定的，比如，当胡斐没在你队伍中时，你是不可能得到《雪山飞狐》这本书的。而我们的《江湖》则不同，《江湖》的场景也是完全开放的，地图中的三十余处地点，五百多个场景你可以随意出入。《江湖》在情节和游戏性上也有高度的自由性，你所扮演的角色可以学习任何武功；任意加入各种有正邪之分的武林门派；自由选择战斗对象；甚至选择自己的伴侣等等。另外，《江湖》中有近二百个 NPC 人物，每个人物都有符合各自身份的造形、动画和丰富的对话，在 NPC 与主角的对话中，会根据主角的身份、性格以及对事件处理的不同选择不同的对话内容，使玩家真正感受到 NPC 也是有思想感情的。此外，《江湖》有着庞大的情节构架，除了故事的主线情节外，还有超过 150 段分支情节穿插其间，这些情节与主线没有必然联系，玩家



可以自由的选择是否参与，当然，参与和不参与的结果是不一样的。基于以上若干特点，我们决定将《江湖》这





策游戏的范畴定义为多人角色扮演游戏

笔者：我看《江湖》这款游戏确实有许多创新之处，难道《江湖》的战斗方式也作了创新？我感觉《江湖》的战斗方式非常像格斗游戏？

谢涛：一款新游戏需要有自己的独特风格，才能获得成功，像这样的例子国外已经屡见不鲜了。你刚说的游戏的战斗方式，我们虽然采用了传统的回合制战斗，但也做了一些新的尝试，使战斗更像是格斗游戏，以增加游戏的趣味性和刺激性，让玩家们不会因回合制战斗方式而感到无聊，更多的让玩家们从回合制的战斗方式里感受到对战的紧张和打倒敌人的爽快感

笔者：《江湖》这款游戏给我的最大印象就是，靓丽的画面加上大比例的人物，贵公司一定在画面上下了一番功夫吧？

谢涛：是的，《江湖》采用了电脑游戏史上还无人尝试的超大比例人物，《江湖》的场景采用 640×480×256 色的精细画面，所有场景都是由 3D 建筑加上 2D 背景组成的画面，6 层卷轴的背景，充满了层次感和空间感。我们公司不仅在静止画面上下了功夫，你刚才在试玩版里看到的动画，是以 24 帧/秒播放的，这样的速度已经达到了二维动画的专业水准，而《江湖》中的所有人物造型都是由资深专业漫画家（从事动画电影形象设计）进行设计的，刻画出符合人物性格和身份的形象，不会让玩家感到人物非常苍白，可有可无

笔者：这个试玩版里的音乐不像是正式音乐？（笔者在试玩这个 Demo 时，听出此音乐乃是大名鼎鼎的街机游戏《魂之利刃》的主题曲）

谢涛：你说对了，这不是《江湖》里的音乐，这是其它游戏的主题曲，因为我们的主题曲还没有出炉，所以用这首曲子代替一下，不过，到时《江湖》正式版的主题曲比起这首曲子来，一定是有过之而无不及的，《江湖》的音乐和音效由国内一流的游戏音乐制作小组使用最新技术鼎力完成，全部的 30 首音乐将以音轨方式提供给玩家。

笔者：谢经理，听您说了这么多，我已对《江湖》这款游戏有了初步了解，《江湖》确实是一款令人期待的 RPG 大作，但不知它何时制作完成并上市？又需要什么配置？市场零售价又是多少呢？

谢涛：可能大家都很关心这几个问题吧。在你问我之前，已经有不下 50 个人问过我这个问题。为了参加这次展会，我们公司做了很多准备，所以这日可以给你一个明确的答复，《江湖》会在今年年底上市，初定在今年 11 月中旬发售。《江湖》的配置是：奔腾 166 的 CPU，32M 内存，4 倍速光盘驱动器，在 Windows95 的操作系统。可能你会认为这样一个配置对于一款 RPG 游戏来说，太高了点，但是，我们绝没有浪费资源，我们会让玩家感受到这种配置的 RPG 游戏应有的效果，就像《太空战士Ⅶ》需要奔 266 加 VOODOO2 才能达到最好效果一样，做到物有所值。我想，对于一款好游戏来讲，这样的配置并不算高。游戏的售价，

直是玩家们最敏感的话题，我们公司早在游戏开发之前就想到了售价的问题，由于《江湖》的正式版将是双 CD 的，所以我们将《江湖》的市场零售价定为 58 元，一是为了打击盗版，另一方面是为了让更多的玩家有能力购买这款游戏

笔者：我相信《江湖》一定会获得成功的，贵公司也会在游戏界名声大振，谢谢您能接受我的采访！

附：《江湖》的故事提纲

主人公沈欢的父亲沈剑庭是武林盟主，为人正直。除夕之夜，一伙蒙面人闯入家中，强迫沈剑庭交出一册武学秘籍。沈剑庭夫妇与强人动手，对方武功极高，结果夫妻双双死于非命。沈欢此时在远方的外公家，幸免遇难。数年后，外公病逝，临终前告诉沈欢父母死亡的真相。为报血海深仇，沈欢从此踏上了复仇之路

沈欢为学绝世武功，走少林访武当，四处拜师求艺。同时打探仇人的下落。在江湖磨练的过程中，他不但学到了高深的武功，还发现了传说中的神兵利器。在与扶桑武士的切磋中，领悟到扶桑忍术的精髓

与此同时，沈欢无意之中揭开了深藏于江湖中一个天大秘密

四年一度的武林大会上，沈欢技压群雄，荣登武林盟主之位。此时一个蒙面人出现在众人面前，这个蒙面人就是沈欢不共戴天的仇人，双方展开了一场惊天动地的恶斗。无奈对方武功实在太强，沈欢最终不敌被打下悬崖

沈欢醒来时，发现是被一位老人和他的孙女所救。谈话间，得知老人是铸剑的高手，养伤期间，沈欢和老人的孙女结下深厚的感情，并发现了藏在自己身上的武学秘籍

沈欢练成秘籍上的剑法，拿着老人铸造的神剑，重出江湖

雪山顶上一场大战，终于报仇雪恨

本栏编辑/CY



《燃烧战车 Soild》

(Metal Gear Solid)

文/淡梦

类型：ACT/ADV　厂商：KONAMI



“现在我们这艘核动力潜艇航行于近阿拉斯加的领海，接近目标海域后你乘坐的小型潜艇将向海面发射。敌人要塞周围布满了声纳探测仪，所以进入浅海后你要弃艇游出水面。这次任务必须秘密进行，尽量不要惊动要塞内的守军，他们都受过严格的战术训练。你要格外留心 6 个同你一样都隶属于 Fox Hound 的人。他们是代号“猎狼”的天才女狙击手 Sniper Wolf，善于使用重武器的“黑火山”Vulcan Raven，号称“螳螂”的心理分析专家 Psycho Mantis，拷问专家兼手枪名手“豹猫”Revolver Ocelot，代号为“章鱼”的易容专家 Decoy Octopus，特别是“液态蛇蛇”Liquid Snake，在你退役后他使用你的代号。此人具有卓越的指挥与作战能力，是本次恐怖活动的主谋。这次行动是一次非正式的秘密行动，官方不提供任何正面增援。你单独作战，所需装备在敌人要塞内取得……”

21 世纪初，阿拉斯加福克斯群岛中的一座孤岛西多摩赛斯上，已经废弃的核武器基地突然被隶属于高科技特种部队“猎狐”（Fox Hound）的一批狂热军事分子占领。掌握数百枚核弹头的猎狐部队要求政府交出被“固态蛇蛇”（Solid Snake）击毙的原猎狐部队最高指挥官“大老板”（Big Boss）的遗体，如果在 24 小时内要求得不到满足，将对国内重要目标实施核打击。

面对人类历史上最严重的恐怖事件，政府将原猎狐部队特种兵“固态蛇蛇”召回，令其只身潜入敌方核武器库，营救被扣为人质的国防高级研究局（DARPA）局长唐纳德·安德森（Donald Anderson）以及大型军需企业 ARMS TECH 的董事长可奈斯·贝克（Kenneth Baker），确认并摧毁敌核发射能力，解除该基地武装。

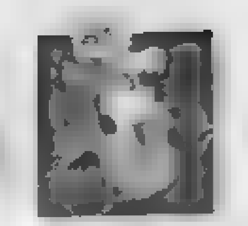
于是，曾经两度将“大老板”苦心经营的武装要塞 Out Heaven 和 Zanjiba Land 瓦解的“固态蛇蛇”，这次将单独面对旧日部队战友的挑战……

这款军事题材的游戏出自日本著名游戏制作人小岛秀夫之手。小岛先生是一位不折不扣的军事迷，他以往制作过的 3 款游戏均有浓重的军事色彩。习惯了奋勇杀敌的玩家也许对本游戏的“尽量在不惊动守军的情况下行动”感到有些陌生，其实早在 10 年前的《燃烧战车》及其续集《燃烧战车——固态蛇蛇》中贯彻的就是这种观念，只不过限于当时硬件机能无法淋漓尽致地表现这种制作思想罢了。这是一种非常逼真严谨的设计，真正的特工只会对风光招摇的“007”嗤之以鼻，他们决不会浪费不必要的时间与精力去表现自己，隐匿对他们来说是生存的基本保证……

为了配合《燃烧战车》凝重的气氛与令人窒息的压迫感，游戏设定了 3 种特殊的状态，即潜人状态、回避状态和暴露状态。潜入状态是在敌方未察觉任何异样时角色所处的状态，右上角的视窗打开，玩家可以观察敌人的行动及周围的情况。暴露状态是主角被敌人发现时所处的状态，此时大批敌军赶来，右上角的视窗发出紧急警报（此时走为上策）。回避状态即敌方处于高度戒备状态，是我方暴露后敌军四处搜查的一段时间，是暴露状态与潜入状态之间的过渡。

“忠实再现当今各国的先进武器装备”是《燃烧战车》系列的一贯作风。本游戏中的各种枪械及军用物资是以世界上最新资料为蓝本设计的，





如何正确使用武器装备是任务成[illegible]关键

装备一览

发报机：是接受作战指示、查询[illegible]资料以及记录进程的重要装备，接收[illegible]安装于使用者的听小骨上，即使[illegible]很近敌人也不会察觉，游戏开始即可使用，按 SELECT 键激活，按左或右调[illegible]，按○键确认，选择某个人名后按○键联络

双眼镜：电子望远镜，按□键拉近，按×键放远

烟草：蛇蛇的至爱，透过烟雾可看见红外线，长时间使用可要损失体力哟(吸烟有害健康:)

RATION：军用罐头，可补充体力

C. BOX A：可以藏身的纸箱（用于战车格纳库大厦），C. BOX B(用于核弹保存库)，C. BOX C(用于雪原)

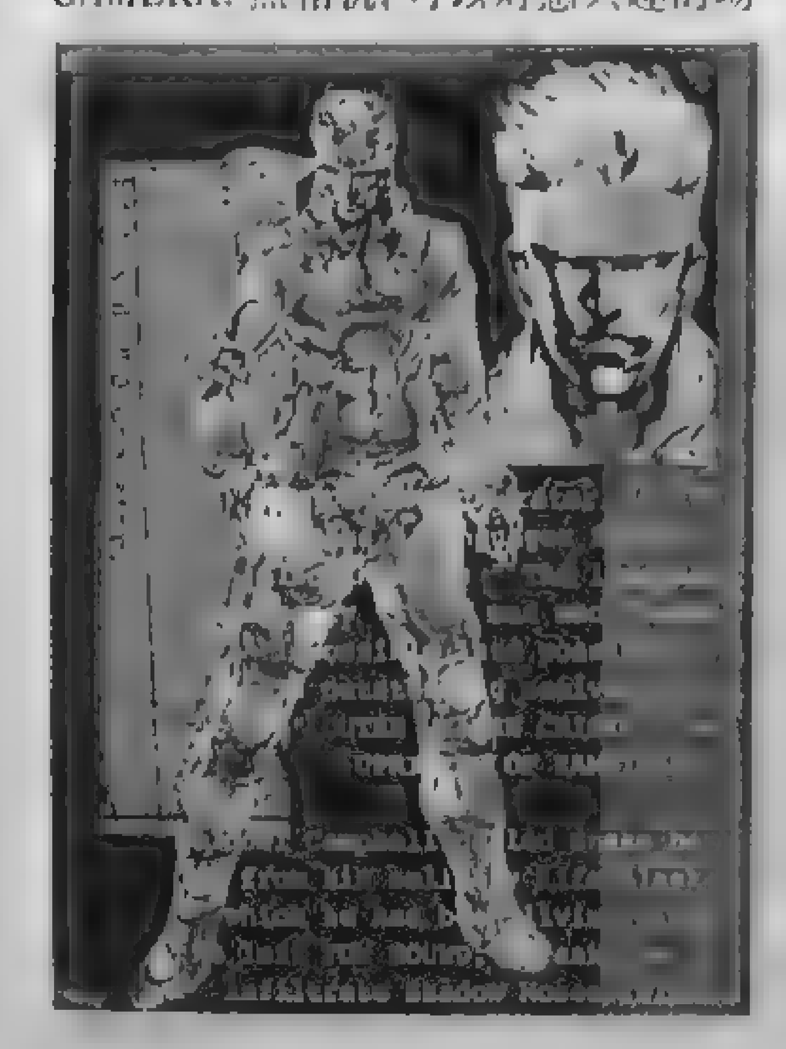
THERM. G：热感应眼镜。装备后可以看见红外线及埋藏的热感应地雷

IV. CARD：开启电子门的磁卡

DIAZEPAN：苯二氮的类药物，俗称安定，具有镇静作用(使用狙击步枪时可以使手更加稳定)

PAL KEY：燃烧战车启动／停止的秘密钥匙

CAMERA：照相机，可以对感兴趣的场



[illegible]

DISK：记录[illegible]过程的[illegible]

N.V.G：夜视仪，使用[illegible]看清周围的物体

GAS MASK：防毒面具，在毒[illegible]中使用可以不失体力

MINE. D：探雷[illegible]上角的视窗观察[illegible]前进时可以启[illegible]已用

TIMER：定时炸弹，监狱的敌军[illegible]在主角背包内的物品

SCARF：天才狙击手“猎狼”身上的标志，佩戴后不会遭到狼狗的进攻

MEDCINE：治疗感冒的药物

B. ARMOR：防弹背心，物理攻击伤害减半

ROPE：攀缘峭壁时使用的绳索

STEALTH：可使光线扭曲的迷彩装置(通关后获得的特殊道具)

BANDANA：攻铃的绣花大手帕（通关后获得的特殊道具）

武器一览

SOCOM：现役美国特种部队装备的0.45口径半自动手枪，最大装弹量12发，配有激光瞄准仪，可以加装消音器。按住□键后启动激光瞄准系统，松开□键立即射击

SILENCER：消音抑火器，SOCOM手枪的特殊配件

特殊闪光手榴弹：爆炸后可使一定范围内的敌人晕厥

电子妨害手榴弹：爆炸后可使电子设备受到暂时干扰

C4 爆弹：一种破坏力极强的美制塑胶炸弹，可用雷管定时定向引爆。按□键安装，△键引爆

GRENADE：可大面积杀伤的手雷

FA－MAS 突击步枪：0.56口径自动步枪。

PSG－1 狙击步枪：H& K 公司出品的高精度狙击步枪



NIKITA：追踪导弹发射器，可以控制导弹飞行的方向。按□键发射，按方向键调整方向，发射后按△键启用弹头上的摄像机

CLAYMORE：反步兵地雷，按□键安装

STINGER：毒刺地空导弹发射器(这种美制单兵导弹系统在阿富汗战争中几乎成为苏联雌鹿直升机的噩梦)。

基本操作

△：按住后以主视点观察情况，配合方向键可以观察不同方向、

□：使用武器

×：改变姿势，可以在站姿、蹲姿及匍匐姿势间切换

○：徒手攻击

L2：选择装备，按住L2后按左或右选择装备后松开L2

L1：使用或停止使用所选择的装备

R2：选择武器，按住R2后按左或右选择武器后松开R2

R1：使用或停止使用所选择的武器

SELECT：开启发报机

START：暂停

游戏流程

经潜水登陆的蛇蛇需要等待该岛码头的升降机下降后，趁敌不备悄悄



乘升降机到达位于顶层的要塞外围。在等待升降机的这段时间里蛇蛇在水中和码头东南方及东北方找到了可以补充体力的军用罐头。

来到敌人要塞外围后，蛇蛇接到本次作战指挥官罗伊坎贝尔（Roy Campbell）的指示，总部已派2架F16战斗机佯攻该岛，掩护蛇蛇潜入要塞内部。看到敌方雌鹿D型武装直升机升空迎战，蛇蛇意识到总部的作战意图已经达成，于是立即开始行动。先在电梯左侧及要塞外围东北方找到军用罐头，而后躲过敌方探照灯，取得电子妨害手榴弹。于右下角的贮藏室中用电子妨害手榴弹破坏其电子摄像系统，取得闪光手榴弹，在军用卡车上找到SOCOM手枪。此后蛇蛇可以从以下两条通向战车格纳库的路线中选择：1. 西北方的通风管道通向战车格纳库的底层、2. 2层天桥中部的通风管道通向战车格纳库的2层天桥。在2层的通风管中蛇蛇窃听到敌方守卫谈话，获悉DARPA局长被关押在B1层，同时一名神秘女子也被关押在该层，而且B1层通风管与囚室相通。令蛇蛇惊讶的是要塞内竟然已经有几个身份不明者侵入……

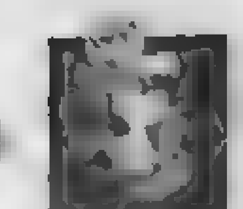
在战车格纳库2层天桥蛇蛇找到了电子妨害手榴弹、藏身纸箱A、热感应眼镜，在底层找到手枪子弹，避开巡逻守卫打开电梯的门，蛇蛇按下了通向B1层的按钮

来到B1层“独房”，从东南角的扶梯（扶梯右下角通风管内有军用罐头）进入通风管，总部将DARPA局长的位置指示给蛇蛇后，他很快便找到了关押局长的囚室，可是当他说明来意时，安德森竟然让他赶快离开。更加令人震惊的是安德森告诉蛇蛇这里并不是废弃的核武器基地，而是超级步行核战车“燃烧战车”的实验场。曾经在Out Heaven和Zangiba Land事件中令前猎狐部队最高长官“大老板”的战车计划两度破产的蛇蛇无法相信，政府竟然授权大型军需制造企业Arm Tech继续研究这种反政府组织遗留下来的超级杀伤兵器。燃烧战车——人类历史上闻所未闻的超级兵器可以对全球任何地点进行高精度的核打击，若应用于实战那将是全人类的灾难。安德森就是这次开发新型“燃烧战车——REX”的官方监督。蛇蛇立即询问用什么方法可以阻止恐怖分子，安德森告诉蛇蛇只有他和Arm Tech的董事长贝克两人同时使用各自持有的密码才能启动燃烧战车，但是他掌握的密码已经被猎狐部队精于读心术的“螳螂”夺获，很可能贝克的密码也已被他破译。不过当初设计时考虑到有可能发生紧急事件，他们仍然准备了3把钥匙，同时应用这3把钥匙可以取消发射，而掌握钥匙的贝克被关押在妨害电波密布的B2层。安德森将自己开启1号体感式电子门的磁卡交给蛇蛇后，突然问了一句令蛇蛇十分费解的话，他让蛇蛇告诉他另一种使“燃烧战车”失效的方法。蛇蛇申明总部并未向他布置任何与此有关的任务。“难道国防部竟然没有……”刚说到这里，安德森突然狂吼一声手捂胸口倒在了地上，当蛇蛇扶起他时，发觉他已经停止了呼吸。

总部猎狐部队医务主管娜米博士分析安德森可能死于心脏病，并指示蛇蛇一定要找到贝克完成任务。正在蛇蛇考虑如何离开牢房的时候，突然房门外面的守卫一声闷哼，随着牢狱铁门的开启，一洞漆黑的枪口已经顶在了蛇蛇的前额上。“看到你发抖的双手和毫无自信的眼神就知道你是个新兵了。”蛇蛇望着眼前这个刚刚换上恐怖分子服装的神秘女子说道。这位神秘女子对蛇蛇的大声叫喊引来了大批守卫。蛇蛇与她并肩消灭了敌人后，女子冲出牢门后竟然转身向他开枪射击，堪堪躲过子弹的蛇蛇刚要追出去，却被眼前的景象惊呆了。猎狐部队的精神分析专家“螳螂”使用精神干涉突然出现于电梯门前的空中，向他狂笑一声后又如雾一般消失。蛇蛇不禁担心猎狐部队像“螳螂”这样的人究竟还有多少？

蛇蛇乘电梯来到B2层武器库，于电梯南侧小室中取得C4炸药，而后可以用C4炸开西北角和东南角的墙壁，得到各种补给。在武器库中补足弹药的蛇蛇炸开西南角的墙壁进入武器库南部，炸开东侧墙壁，进入通道后炸开其北侧墙壁，终于找到了ARM TECH的董事长贝克。身上绑满了炸药的贝克被捆在柱子上，已经奄奄一息。这时蛇蛇要面对猎狐部队善于使





用手枪的“豹猫”，与[illegible]克身上的炸药，蝰蛇只有以 SOCOM 手枪迎战……豹猫无法相信这次短兵相接落败的竟然是自己，在这时之际右手突然被一柄透明的利刃斩断，他狂叫一声负痛逃走。此时一名手持利刃渐渐除去透明迷彩的忍者出现在蝰蛇面前，但他仿佛不愿面对蝰蛇，一瞬间便消失在门外。



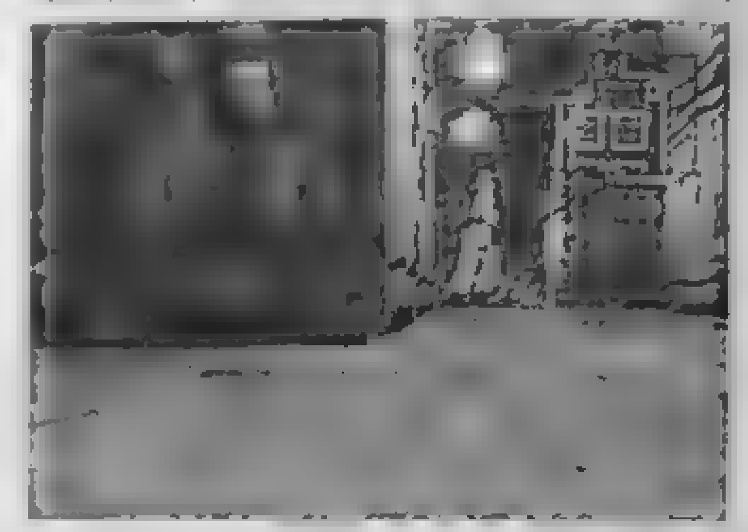
获救的贝克告诉蝰蛇他虽然没能抵抗住“螳螂”的精神手术泄露了密码，但是已经将控制燃烧战车运作的 PAL 钥匙交给了猎狐部队未参加叛乱的年轻女兵玫玲，然而不幸的是他将联系玫玲的无线电频率忘了。望着焦急的蝰蛇贝克突然想到了开发“燃烧战车－REX”的奥特肯（Otacon）博士，博士一定知道破坏燃烧战车的方法。贝克将记录燃烧战车开发过程的光碟及 2 号电子磁卡交给蝰蛇后告诉他博士被软禁在大楼北部的核武器实验场。此时贝克突然感觉胸口剧痛，当他倒下时只喊出了“燃烧战车残存技术”以及娜米的名字。

蝰蛇实在想不出娜米博士与燃烧战车有什么关系，带着满腹的疑惑蝰蛇离开武器库南部，用 2 号磁卡打开武器库东南角的小屋，带上热感应眼镜避开红外线探测取得 MAS 突击步枪。在战车格纳库 2 层天桥东北方小室内取得探雷器，而后蝰蛇尝试与玫玲联系，终于在 140.15 波段找到了这位神秘的女子。玫玲告诉蝰蛇在格纳库 1 层的 5 号大门前会合。蝰蛇乘电梯来到格纳库北侧 5 号大门前，玫玲与蝰蛇通信后为他打开了大门，并让他当心门内移动型红外线探测器。蝰蛇装备热感应眼镜后细闪躲过红外线探测器，进入警备室，这时一个神秘人物来电，通知蝰蛇前面道路埋设有大量地雷，而且还埋伏着一辆 M1A1 坦克。蝰蛇刚刚使用探雷器启出数枚地雷，一名铁塔般的巨汉便驾驶着坦克叫嚣着冲了过来。蝰蛇先用特殊闪光手榴弹干扰其电子系统，然后使用手榴弹将坦克打上了天。在驾驶员尸体上搜到了 3 号磁卡后蝰蛇径直向北方核武器库走去……

进入“核武器保存栋”1 层，在左上角楼梯上取得罐头，侧闪前进穿过铁门。总部来电命令蝰蛇在 1 层中不要使用武器，以免发生核弹爆炸。蝰蛇悄悄绕过守卫乘天桥上的电梯来到了核武器保存栋 B1 层，先在西北角男盥洗室中取得军用罐头，于 B1 层大厅东侧 3 号小室中取得遥控飞弹，而后乘电梯来到 B2 层，向南进入毒气室。前面是一条通满高压电流的道路。在神秘人物电报指示下蝰蛇用追踪导弹发射器（以下左上右的方向操纵飞弹）炸毁位于 B2 层西北角的配电盘，截断道路上的高压电流。于该道路东侧 3 号小室取得防毒面具。沿南侧横向小路转向东通过两间小屋，再折向北进入实验室。实验室内年轻的奥特肯博士



已[illegible]近的忍者吓得魂不附体，忍者扔下博士转过身来向蝰蛇挑战。几[illegible]战的蝰蛇发现忍者的招式竟是如此的熟悉……原来这个忍者竟是蝰蛇以前最亲密的战友“灰狐”法兰克。法兰克曾经在“外部天国”事件中帮助蝰蛇击败大老板，破坏燃烧战车计划，然而在 Zangiba 事件中妄图重建该计划的最终主谋也是他。“灰

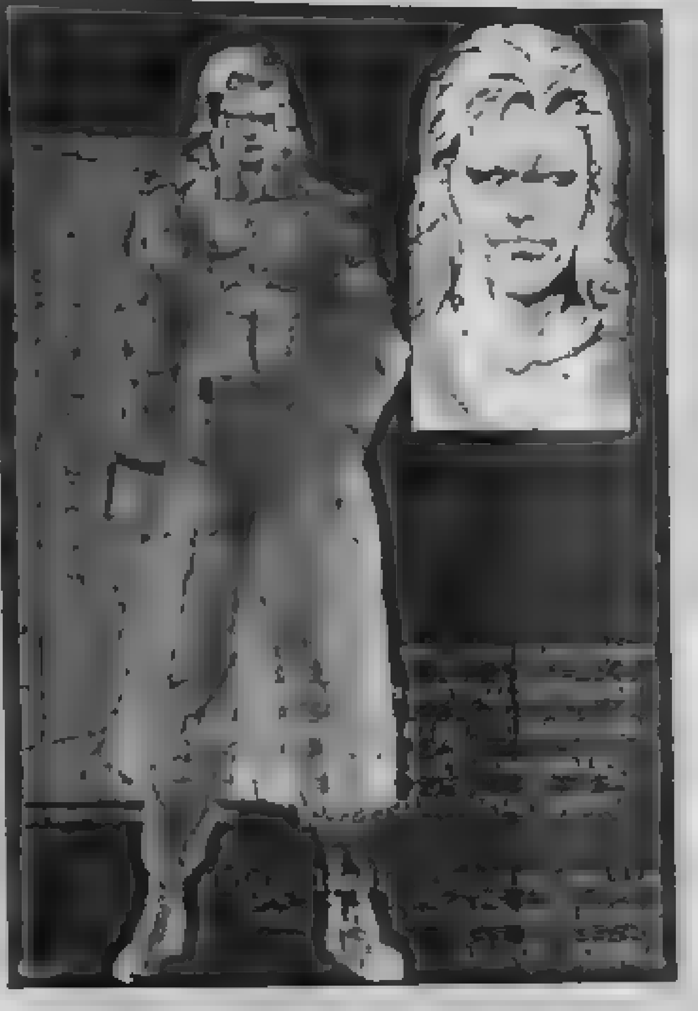


狐”——猎狐部队里唯一以狐狸为代号的特工，其优秀程度可见一斑。与灰狐在 Zangiba 的大雪原上那场惊心动魄的搏斗蝰蛇此生难忘。然而已经死去的法兰克又如何会出现在这里？法兰克仿佛难以面对再次战败的现实，大吼一声冲出了门外。这时躲在柜子里的奥特肯博士爬了出来，蝰蛇立即向他询问使战车失效的方法。一直认为燃烧战车只是一件常规兵器的博士，被自己研究的武器竟然具有足以毁灭世界的核攻击能力这一事实惊呆了。回过神来的奥特肯告诉蝰蛇除了用 PAL 卡取消发射以外，令一种方式便是直接将其摧毁。博士将自己的 4 号磁卡交给蝰蛇后毅然决定协助蝰蛇毁掉战车……

蝰蛇离开实验室于保存栋 B2 层西北 4 号小屋取得夜视仪，来到 B1 层大厅，蝰蛇突然发现一名恐怖分子的步态酷似女性，一直追踪到东侧女盥洗室才见到了这位神秘的女兵——玫玲。玫玲将 PAL 钥匙和 5 号磁卡交给蝰蛇后掩护他去大厅补充弹药。蝰蛇在大厅取得安定药、BOX.B 后沿左方盥洗室旁道路向北来到所长室。此时玫玲突然被精于读心与预测未来的“精神螳螂”控制，举枪向蝰蛇射击。蝰蛇用眩晕手雷令玫玲昏厥后，与“螳螂”展开了一场力量与精神的决斗。蝰蛇击毁两旁的“螳螂”雕塑后，大大影响了螳螂号称世界第一的读心术（此时接上 2P 手柄会有惊人的发现）。当“螳螂”意识到任何人都无法预测未来的时候，他的生命却已将结束。弥留之际他说出战车位于北部的地下基地，从地下通路经过通讯栋可以到达。

蝰蛇与玫玲向北前进，佩戴夜视仪后匍匐通过黑暗的“洞窟”来到地下通路，沿着玫玲的脚印穿过地下通路的雷区。正当两人庆幸安然通过时，远方的黑暗中早已经有一枝高精度狙击步枪瞄准了他们，蝰蛇将玫玲扑开时枪声已经响起，玫玲的双腿及左臂连续中弹。在地下通路远方埋伏的就是诡秘莫测的天才女狙击手“猎狼”，她随时可以发动攻击，而蝰蛇现有的武器却无论如何也无法沾上猎狼半片衣袂。情况十分紧急，蝰蛇知道只有用狙击步枪才能制止猎狼凶狠的狙击。他不得不暂时离开玫玲返回战车格纳库 B2 层“武器库”西侧的小屋，取得 PSG1 狙击步枪和子弹（别忘了带上热感应眼镜）。找到武器回到地下通路后蝰蛇发现地上只留下一滩血迹，玫玲失踪了。愤怒的蝰蛇服用一粒安定令自己激动的情绪稳定下来，然后用 PSG1 狙击步枪将猎狼击退。沿地下通路向北前进来到东北方通讯 A 栋的门口，蝰蛇被猎狼偷袭，他残留的记忆就是重重的一枪托……

渐渐苏醒的蝰蛇感觉眼前无影灯的灯光令人目眩，站在他面前的“液态蝰蛇”命令拷问专家“豹猫”对他严加审讯，逼他说出燃烧战车的控制方法（当豹猫对蝰蛇进行电刑时，连按○键对抗刑罚）。连续多次拷问未得知任何消息，豹猫只得将蝰蛇暂时押入牢房。在牢房中蝰蛇见到被折磨得



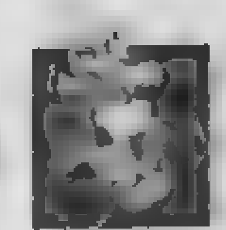
血肉模糊的安德森的尸体，先前安德森不是已经死于心脏病了吗？此时总部来电命令蝰蛇设法越狱，破坏燃烧战车计划。趁监狱守卫上厕所的功夫奥特肯博士来到牢房门口，交给蝰蛇 6 号磁卡、一罐军用罐头、一袋意大利果酱以及猎狼训练狼狗所佩带的标牌，让他利用这些物品想方设法越狱。蝰蛇将果酱涂抹在地上诈死，趁守卫打开牢门查看时打倒守卫脱狱而出。沿医疗室向北来到刑训室找到了自己的所有装备，扔掉包里敌军设置的定时炸弹，用电子妨害手雷破坏感应机枪后向东进入战车格纳库 B1 层。

从战车格纳库经过核保存库、地下洞窟回到地下通道，看见地上还留有玫玲斑斑的血迹时蝰蛇不禁有些黯然神伤。当他打开地下通路东北方的 6 号门刚刚进入通信 A 栋，突然间警铃大作，大批敌军赶来，蝰蛇立刻用特



殊闪光手雷与 MAS 步枪应战，此段时间必须消灭通讯 A 栋内全部敌人。在通讯 A 栋取得了绳索和大量弹药后来到顶层，蝰蛇顺扶梯爬到通讯栋屋顶。突然间无数枚火箭弹向雷达站射来，雷达站即刻发生了大爆炸。液态蝰蛇乘武装直升机向主角疯狂攻来，蝰蛇一面躲避液态蝰蛇凌厉的攻势一面用绳索向下攀援。避开直升机的攻击到达地面，蝰蛇用狙击步枪将通信栋渡廊下北方 3 名狙击手干掉后再一直向北前进，这时液态蝰蛇操纵雌鹿直升机追来……蝰蛇退到西北方的小室内取得了毒刺地对空导弹及弹药，向南行进入通信 B 栋，向东下楼梯发现楼梯已经被炸断，返回楼上遇见了奥特肯博士。博士说他争取让 B 栋的电梯启动，于是蝰蛇继续向上寻找出路。来到了通信 B 栋的顶层，他刚刚顺扶梯到达屋顶，乘直升机的液态蝰蛇就已经追至。此时蝰蛇必须用毒刺地对空导弹击落直升机。摧毁直升机后博士来电说电梯已经修好。蝰蛇带上热感应眼镜进入电梯，干掉四个身着隐形迷彩的士兵，从通信 B 栋 1 层向南行（从电梯南门）通过走廊来到了雪原。蝰蛇刚踏上雪地便遭到埋伏在雪原北部丛林中猎狼的狙击，于是蝰蛇与猎狐部队头号狙击手展开一场大战，最终将其击毙为玫玲报了一箭之仇。

于雪原上方东西两侧几间小屋内补给弹药后蝰蛇从西北方 6 号门到达熔炼炉（换 CD2）。进入西侧天桥用遥控导弹击毁升降机并杀死前方的守卫，侧身走过西侧边缘（小心不要掉入熔炉）。于熔炼炉 1 层向南行，再折向西匍匐前进取得防弹背心及武器弹药，自 1 层东北方的大门进入货物用升降机。蝰蛇刚刚启动升降机，若干恐怖分子就从天而降，将他们击毙后收到迈斯特教官的电报：经证实娜米博士是内奸，总部行动计划内容已经完全泄露！而且她一直从事 FOX DIE



（死狐）这一燃烧战车后续计划的研究。迈斯特最后告诉蝰蛇[illegible]可能已经将死狐毒素随防疫液注入了蛇的体内，他随时可能象贝克一样突然死亡。此时已无退路的蝰蛇只得来到冷库，先前操纵M1A1坦克的巨汉"火山"端着一门火神机炮已在等候他多时了。这家伙火力强劲而且攻击范围极广，为避免与他正面对抗蝰蛇只能先在他的行进路线上布雷，然后用手榴弹将他击倒。巨汉临死前透露，蝰蛇在独房中见到的 DARPA 局长并不是真正的安得森，而是易容专家"鲶鱼"。可是为什么假安得森还要告诉蝰蛇如何毁灭燃烧战车呢？

用巨汉的 7 号磁卡打开了冷库北方大门后蝰蛇来到地下仓库北部，此处要灵活运用电子妨害手雷使道路两侧感应机枪失灵。继续向北进入地下基地 1 层，历尽千难万险蝰蛇终于看到了燃烧战车那足足有 4 层楼高的真正面目。自扶梯一直登上地下仓库 3 层，来到燃烧战车司令室，蝰蛇发现豹猫与液态蝰蛇正在商讨核打击的具体目标。从他们的交谈得知，为了使美国在签署世界第 3 次武器条约中仍然处于霸主地位，国防部一些高级官员在加紧研制超级杀伤兵器，同时妄图利用国内狂热分子的军事行动造成全球动荡从而维持美国的强权地位。妄图利用猎狐部队的政府高官又怎能想到液态蝰蛇正反过来利用他们来复兴大老板的"外部天国"……

豹猫突然发现正在窃听的蝰蛇，抬手便是一枪，虽未伤及蝰蛇，却将他手中的 PAL 卡震落到地下仓库的底层。蝰蛇不得不返回地下仓库 1 层的水道中利用探雷器找回 PAL 卡。蝰蛇回到 3 层司令室收到奥特肯博士的电报，原来 PAL 钥匙是用一种特殊记忆合金制成，它在不同温度下可以变成不同形状，可以当作 3 柄不同钥匙使用。在博士指导下蝰蛇用 PAL 卡开启了左手第一台电脑，然后回到冷库外[illegible]用升降机将使 PAL 钥匙由黄色转为蓝色，再回到地下仓库司令室可启动第二台电脑。如果想再将 PAL 钥匙放在[illegible]的铁水中加热，可以令其变为红色，可以开启司令室最后一台电脑。然而结果却是只令任何人精神崩溃，"燃烧战车-REX"终于完全启动……此时内防特教官来电，祝贺蝰蛇帮助猎狐部队完成了具有历史意义的伟大任务。与此同时坎贝尔来电紧急告知蝰蛇"迈斯特"才是真正的内奸，迈斯特本人已于 3 日前被人暗杀。那位"迈斯特"轻蔑地一笑揭去化装，他竟然就是掌握 7 国语言的液态蝰蛇。当惊惧的蝰蛇尚未完全清醒过来的时候，司令室的大门突然关闭，瞬间内部灌满了毒气，蝰蛇立刻向博士发报求助。博士用电脑系统帮他打开大门后，冲出司令室的蝰蛇刚好看见正准备登上战车的液态蝰蛇。液态蝰蛇告诉他国防部制定的这次作战计划，包括营救安德森和贝克以及摧毁核发射能力等等都是假的，其根本目的便是要利用蝰蛇来完成燃烧战车的启动任务，也只有这样贝克等人才能相信蝰蛇，并协助他完成计划

液态蝰蛇驾驶战车开始向蝰蛇发动攻击。奥特肯博士来电告诉蝰蛇要想破坏近乎完美的燃烧战车必须先击毁其左臂的电子操作系统，于是蝰蛇使用电子妨害手雷干扰液态蝰蛇操作的同时，使用毒刺导弹不断打击燃烧战车的左臂。眼看燃烧战车就要踩死主人公的时候，"灰狐"法兰克及时出现使蝰蛇幸免于难。法兰克告诉蝰蛇自己在 Zangiba 事件中的所作所为只不过是想证明自己不是政府的一件工具而已，然而事件之后才意识到自己的生命是如此的无意义，这次只有帮助蝰蛇毁灭燃烧战车才能令自己自责的内心得以安宁，灰狐说罢便向燃烧战车冲了过去。蝰蛇还没来得及阻拦，液态蝰蛇便将灰狐击毙。法兰克拼尽最后的力量发出一炮令 REX 的左臂[illegible]，只有液态蝰蛇踩过法兰克打开的舱门向蝰蛇冲了过来，蝰蛇集中火力向其驾驶位射击，终于"燃烧战车-REX"被完全击毁了。一连串爆炸使蝰蛇晕了过去……

液态蝰蛇告诉苏醒的固态蝰蛇，"燃烧战车-REX"虽然已经毁灭，但是他的外部天国计划却决不会停顿。当年用大老板的细胞克隆出 8 个具有完美体质的战士，其中的 6 个人已经被他杀死，除他以外只剩下固态蝰蛇一个人未被除掉。这时总部罗伊坎贝尔来电命令蝰蛇赶紧撤离，因为国防部高级官员已经派出 B6 轰炸机前往该岛投掷核弹。然而国防部高级官员林斯曼突然出现在电子屏幕中央："坎贝尔上校已被解职，现在由我完全接管。你们不必撤离了，我已经命令飞机加速飞行，彻底肃清你们这些旧军事体制遗留下来的陈腐战争机器……"

"怎么样？只要战车计划失败便启用后续计划'死狐'，'死狐'若无法结果我们便来一次彻底毁灭证据的投弹！"液态蝰蛇反手一指身后废墟中昏迷的玫铃，"既然已经没有归路我们不如先行了断，给你 3 分钟的时间，打倒我你就能解救这位对你心仪已久的美人儿！"二人在燃烧战车残骸上展开了肉搏战，蝰蛇必须在定时炸弹爆炸前击倒液态蝰蛇救出玫铃。当两人乘吉普车逃离即将爆炸的基地时（另一种结局是玫铃不幸死亡，奥特肯博士与蝰蛇共同脱出），没想到身负重伤的液态蝰蛇竟然再度追杀而至。在一场激烈的枪战之后，两辆吉普车相撞……伤痕累累的液态蝰蛇拎着步枪要射死主人公一刹那，他体内的"死狐"毒素突然发作结束了其恶贯满盈的一生

总部的坎贝尔上校这时又发来电报，国防部高级官员林斯曼因为涉嫌"燃烧战车"计划已被逮捕，B6 轰炸机已经飞回基地，并祝贺蝰蛇圆满完成任务！蝰蛇与玫铃一同驾驶一部电气雪橇向朝阳驰去……

新作短波

ADVAN RACING

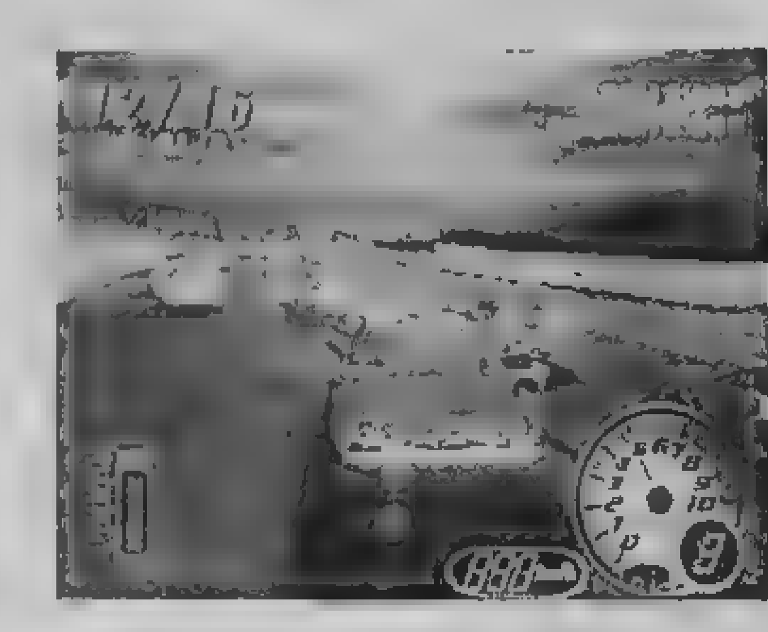
PS　RAC　ATLUS　1998 年 11 月



这是阿特拉斯推出的一款高品质赛车游戏，由日本赛车组织 ADVAN 全面支持。游戏中全部赛车数据同真实车辆无异，赛车的性能形态以及行驶中的细节动作都被刻画得淋漓尽致。

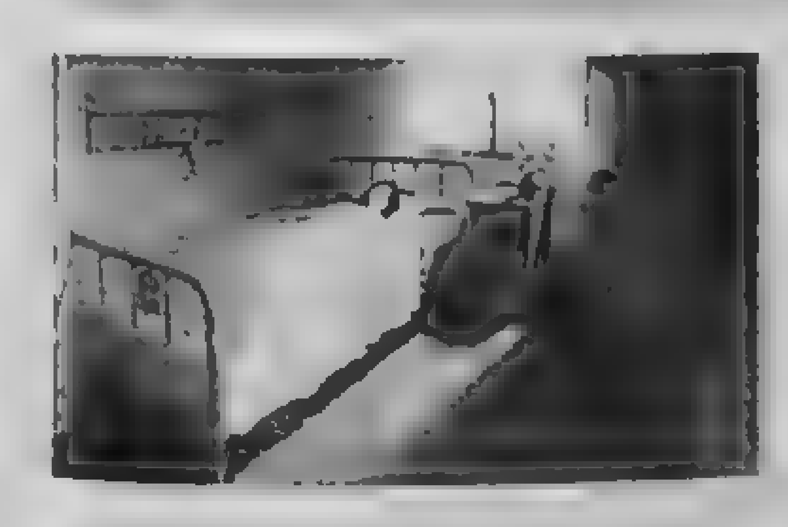
游戏分为两大模式，初玩者可以轻松上手的 QUICK RACE MODE 和需仔细研究颇具难度的 ADVAN RACING MODE。其中"QUICK RACE MODE"中包含有"冠军杯"、SPOT RACE、TIME ATTACK 以及双人对战的 VS RACE 等模式。在 ADVAN RACING MODE 中，玩家将扮演著名车队 ADVAN 的超级赛手，通过实力赢得一场场比赛，利用奖金不断购入新车、更换部件，目的是使 ADVAN 队获得最终胜利。另在本模式中还存有可以观看 ADVAN 情报的 INFORMATION MODE，ADVAN 的许多重要信息被保存于此，真正的赛车迷不容错过。

该游戏另一大特色便是极为逼真的画面。晴天反射于车身的阳光，夜间及雨天积水映出的灯光均表现得惟妙惟肖，近于实拍的背景令画面更上一层楼；尤其是赛后的 REPLAY 画面相当精彩，可以采用多视角欣赏，高超的光影效果甚至超过了《GT 赛车》的 REPLAY 画面。其实，ATLUS 这部游戏的广告语就是这样写的："已经超过那款游戏了吗！？……也许。"



雪割之花

PS　ADV　SCE　1998 年 11 月 26 日

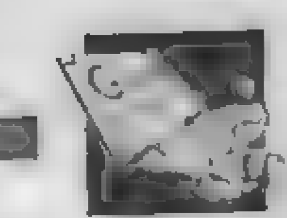


SCE 推出的第 4 部"游戏剧场"作品。所谓"游戏剧场"是索尼公司制作的一种全新游戏形式，利用大量高水准的全篇动画和全程语音，给玩者一种在观看电视剧的感觉。在某些情节关键之处会推出一系列有待选择的问题，使玩家不至于完全被动地观看而有一种参与的感觉，仿佛是在自己导演一部电视剧。无论菜鸟还是老手都能充分投入，游戏结局也呈多样化，大大增加了可玩性

由于存在语言障碍，普通国内玩家难以深刻体会日本游戏的内涵。前不久发售的《燃烧战车 Solid》便是如此，可以说游戏中的人物对白均经过设计者的精雕细琢，配合精彩的故事情节和画面表现，其优秀程度不亚于一部好莱坞大片。一些优秀游戏若能汉化让国内广大玩家共享，真是该感谢上帝了。

"游戏剧场"的第一、二部作品均已在国内上市，《DOUBLE CAST》和《拥抱季节》广博好评，因为仅凭制作精美的动画便已让人赞叹不已了。本作《雪割之花》仍以全篇动画形式登场，只不过角色和背景的绘制风格较前作有了重大变化。男女主人公不再是双眼占面部 1/2 的卡通形象，而是写实笔法的水墨人物。游戏背景也力求真实。20 岁的主人公是日本北海道大学的一名学生，独自住在一所年代久远的公寓里。他的隔壁住着一位开朗而坚强的 25 岁女子花织。主人公对她一直有一种朦胧的好感，而花织已经有了未婚夫。一场突发事件，使两人之间的关系突然变得很近……一天深夜，两名警察拜访了主人公，告知隔壁的花织被紧急送往医院。主人公赶往探望得知花织的未婚夫因事故突然死亡。痛苦和混沌中的花织竟然把主人公当作死去的未婚夫，如果让花织恢复清醒的记忆又会增加她的痛苦，于是主人公开始了一段奇特的恋爱故事。





R4——RIDGE RACER TYPE4

PS RAC NAMCO 1998 年 12 月

PS 上最著名的赛车游戏《山脊赛车》系列的第 4 款作品终于决定在今年 12 月发售。每年 12 月 3 日是惯例的"山脊赛车日"。1996 年 12 月 3 日的一款《RAGE RACER》还令人记忆犹新（其实是忘不了水满丽子吧?），而去年的 12 月 3 日 NAMCO 却平静得象一潭死水。令无数《山脊》迷举牙"死水"事后部分 FANS 绝望地认为，那已是《山脊赛车》的终结。没想到就在大家认为该放弃的时候，《山脊赛车 4》(R4) 却公开了部分开发画面，注意，今年 12 月 3 日有事可做了

据 NAMCO 的开发人员介绍，《R4》将达到 32 位机上赛车游戏的最高水平[illegible]从驾驶感觉还是游戏的[illegible]来说，它[illegible]会让所有[illegible]的人[illegible]"完结《山脊赛车》"

从公开的画面[illegible]作有了提高，[illegible]NAMCO 在 POLYGON 运用方面的高超技术[illegible]

[illegible]NAMCO 赛车游戏的基本风格：强[illegible]，有较高实性。游戏的模式很多，[illegible]了最主要的 GRAND PRIX MODE，玩家扮演[illegible]的车手，经过无数次比赛的考验最终取得综合优胜，其中车手与车队的关系以及车辆的选择十分重要。游戏中出现的赛道有 8 条，登场车辆有 300 种以上，遗憾的是这 300 种中也包括车种一样而颜色图案相异的类型

LUNATIC DAWN Ⅲ

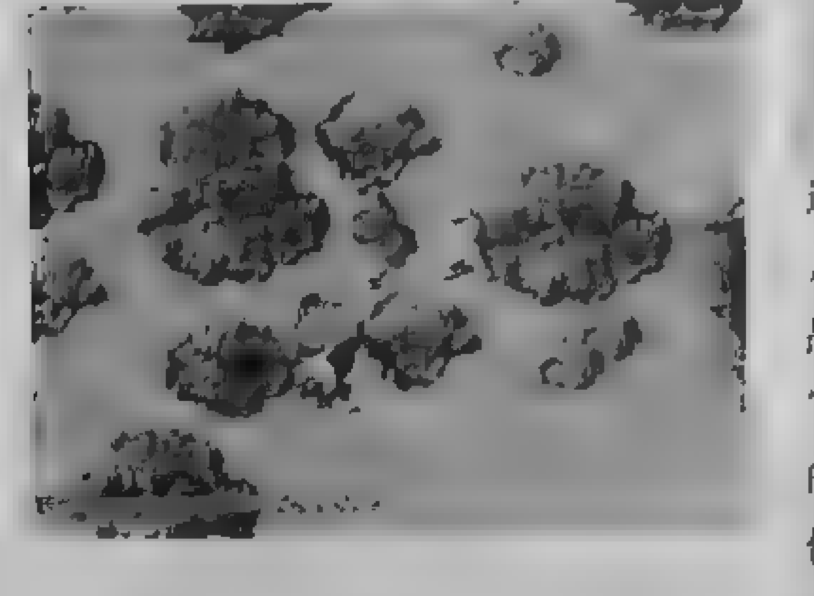
PS RPG ARTDINK 1998 年 12 月

该系列游戏的第 1 部原是日本首款硬盘专用游戏，自 1893 年在电脑上登场后获得极高的评价。该系列的第 3 部作品以 TV GAME 的形式在 PS 上推出，令日本许多 PC 玩家颇感意外

《LUNATIC DAWN Ⅲ》的最大特征是极高的自由度。游戏中没有规定明确的目的，却安排了无数的冒险任务，例如邮送、购物、搜寻道具、消灭怪物领取赏金，甚至抢劫、诱拐以及探询世界创造之迷等，玩家可以从中任意选择并完成自己的使命

游戏中的"脚本自动生成系统"可以根据玩家在游戏中的不同行动产生相应的变化。一个脚本的结果还有可能对其它脚本产生影响，致使情节变幻多端。例如玩家被请去盗窃水属性道具 A，如果接受委托并成功，城中会流传玩家是"盗窃 A 的通缉犯"，之后玩家便成为其他冒险者追捕的人。如果不接受委托或失败，玩家又会被委托去追捕盗窃了 A 的 B。此时如果接受委托并成功，玩家会因此获得奖品得到道具 C，在人群中的信赖度会提高。如果不接受委托或失败，城中会流传"B 盗走 A 并逍遥法外"。城市受到道具 A 影响，湿度上升……

游戏另一大特点是"魔法门系统" 在玩家居住的星球之外存在着无数的平行世界，玩家可以利用魔法门来往于这些世界之间。由于魔法门具有不安定因素，因此穿过后的目的地是随机的。利用玩家身边的音乐 CD 及 PS 记忆卡等配合魔法门使用，可以在一定程度上确定目的地。另外如果找到"钥匙道具"，便可以进入有重要情节发生的世界，对游戏的发展十分有利。





STAR IXIOM

PS STG NAMCO 1998 年

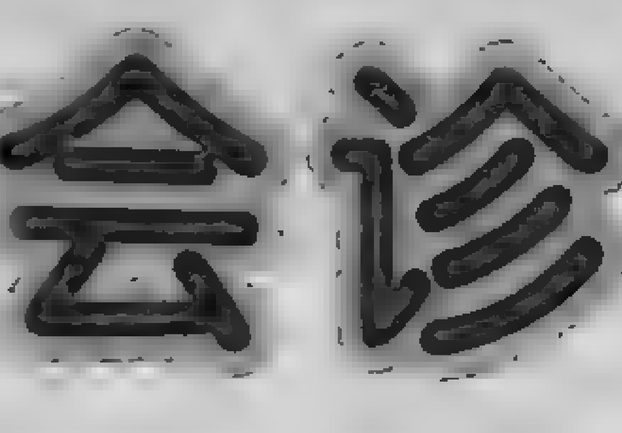
神秘的宇宙侵略者大举进攻地球，为保卫家园人类奋起反击……NAMCO 的这款模拟射击游戏把我们带到了充满科幻色彩的遥远未来。

《STAR IXIOM》描绘的是在公元 25 世纪，人类的科技水平空前发展，其势力已超出了银河系。自认为已是宇宙主宰的人类这时突然遭到不明生命体的袭击。银河联邦宇宙军 UGSF 组成了人类史上首支宇宙战队"盖亚"（希腊语，意为大地女神）迎击宇宙强盗。玩家在游戏中将扮演盖亚战队的一名飞行员罗伊·海尼克，驾驶装备高性能引擎和电子光武器的盖亚机击败宇宙侵略者

游戏有 3 种模式，分别是 TRAINING MODE、COMMAND MODE 和 CONQUEST MODE，难度递增但游戏目的相同。战斗模式有两种，具有战略模拟性质的"地图模式"和驾机战斗的"作战模式"。在地图模式中，玩家在地图上利用光标控制自机，要考虑到基地行星和敌军配置，还需顾及己方增援及敌军进攻速度等因素。地图模式设置完毕后，游戏转入作战模式，即以盖亚战机为视角的 3D 空战，这是对玩家射击技巧的严峻考验。另外在战斗中，可以进入银河联邦宇宙军基地。在地图模式中选择基地后可以进行盖亚战机的补给及修理，还能控制主人公罗伊穿梭于基地中收集各种战斗情报。据悉满足某种条件后罗伊可以驾驶与盖亚机不同的飞行器同敌人战斗

目前游戏开发度为 30%，NAMCO 已决定把它作为 10 月东京 98 电玩展的参展软件之

向所有热心助人的玩友致敬!!!



会诊



取药处

1.《凡尔赛宫廷疑云》(PC)

问：进入第 3 幕后，只能在"金星大厅"、"战争大厅"、"火星大厅"和室外场地等处活动，在拿到炭笔、纸、撞球杆后又去珍宝室，可门卫不让我进。找到"邦田先生"，他拒绝给我写书面允许的凭据。请问怎样找到线索继续下去?

答：从月神大厅的小门出去，在大使楼梯下与一瑞士守卫交谈，得到一把钥匙。用它打开阿波罗大厅宝座右下方的暗门，进入后在一乐谱架上找到一张奇怪的乐谱。向前走碰到王室音乐总监吕利。把乐谱交给他，与之交谈后，两次到大使楼梯向拉辛询问歌词的字节，并两次返回火星厅将答案告诉吕利，于是可得到一张破译后的乐谱，凭它就可以换得邦田先生的亲笔证明了。

（北京 PUPPY）

2.《绝地风暴之交叉火力》(PC)

问：幸存者中一关，刚开始时只有一名工程师，向东走发现一建筑物，后有援军。击毁该建筑物后，为何还是无法到达下方高地? 请问如何通过本关?

答：将鼠标移向地图的最左下角，你会发现一辆基地车。将其展开后发展，同时保护好上面的工程师。将敌人消灭后，会有一架飞机飞来，用飞机将其接回右下角即可过关。

（河北石家庄 孟祥瑞）

3.《野兽与乡巴佬》(PC)

问：在第 30 关时，在地图右下方找到一僵尸墓地，前面还有一个祭坛。这时收到一封信，上面说"能够控制魔鬼的钥匙就静静放在火焰中间，在夜色中，您必须为此牺牲一个勇士"。小弟不才，百思不得其解。还有墓地旁有一个被墙围起的庙不知如何进入，请各位高手赐教。

答：魔法师使用雷击使祭坛中央起火，再用一名战士走上祭坛烧死（须在夜色中完成）。此时会出现魔鬼，可操纵魔鬼击垮庙周围的墙，魔法师进庙后就转移到一村庄……

（四川成都 黄莎）

4.《凯兰迪亚传奇 3 玛尔寇的复仇》(PC)

问：在凯兰迪亚时如何伪装自己? 有什么条件才能离开凯兰迪亚去猫岛? 在第四期中说的威廉国王的照片在哪里? VOICE OF REASON 指什么? 在玛尔寇家旁边的三明治店有什么用?

答：使用带钩的绳子（弯曲的铁钉加绳子）在港口右下方水中钓得鳗鱼，找到哑剧演员，在他背对画面时把鳗鱼塞进他的衣服里。跟着他来到浴室，把水温调到红色底端后可从窗口拿到"小丑的衣服"。威廉国王的照片就在玛尔寇家的床下。玛尔寇家旁边的三明治店当然是做三明治的啦，用芝麻引诱松鼠，再用带钩的绑着绳子的橡实将其催眠，再放到三明治店中弄醒它就搞定。VOICE OF REASON 即"真理之声"，玛尔寇家对面房子里的奇怪雕像，在结尾让威廉国王显灵时有用。

离开凯兰迪亚的方法很多，A. 用布莱恩的旧鞋和松鼠由玩具制造机造成皮球，带 3 个球给马戏团的狗耍上一招，再捎上 3 个三明治，OK，出航!B. 伪装后带 3 个三明治给马戏团的狗即可。C. 先用芝麻加鳗鱼做成"肥沃种子"，伪装后进入珊西亚的屋子，把肥沃种子放在灯台下再浇水，之后趁混乱时将木马投入炼药炉中，并获得飞马药水，最后在飞马降落场服下就可以远走高飞了。此外还可以伪装后乘地窖中的飞毯前往达尔家中询问去猫岛的咒语或时空转移的线索。

（四川 伍鑫）

5.《武藏传》(PS)

问：第 4 章在巨大风扇下面地道中取得 1 个齿轮后，往下如何进行? 怎样取走剩下 3 个齿轮?

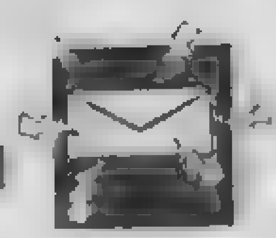
答：取前在城里问明情况，得知齿轮的形状，按图索骥就可以了（右边第 2 个），剩 3 个齿轮无须再取。回城把它交给执事工ユツケル，缆车修好便可坐缆车到达双子山的山顶。

（江苏苏州 范斌）

6.《极度恐惧》(SS)

问：请问玩到主角的伙伴在小鲨鱼号里被怪物杀死后要做什么关键事情?

答：同伴死后，要到 CCD AREA 与其他人会合，但必经之路被锁。故先到 2F 药品室找到"药品 A"，再到研究室从墙上白衣中找到 JUNK KEY。前往 JUNK AREA 的作业员室，调查电脑，再察看照片，再到 B2 的药品处理室找到"药品 B"。回研究室中制造破除机关的物品杀虫剂，按药品



A10g、药品 B25g 的剂量配置

问：打死第 1 个 BOSS 并关闭导弹发射系统，警报响起，在限定时间内要逃离潜艇，按原路返回出口找口，请问如何逃脱？

答：打死 BOSS 后，马上从通风口逃向鱼雷发射仓就可以脱险。注意 SEA FOX 此时已翻转，鱼雷发射仓的方向在上面而非下面

（广东汕头　李晁）

7.《最终幻想Ⅵ》(PS)

○在拿到潜艇后，在海底和沙漠中各有一怪物，体力甚高。海中的那个我用了 7 个圆桌骑士的召唤魔法，打掉它 7＊13＊9900 的体力。它没死，然后放了一不知名魔法，我每人被打掉 9999 的体力(必死?！)。沙漠中的怪物更加厉害，请问如何处理这两个怪物。我知道可以不理会它们就可以把那个非常弱的塞菲洛斯干掉并通关，所以我只想问如何干掉那两个近乎不死的怪物？

答：怪物使用的是一击必杀魔法，只要到进入雪山的村子，购买防一击必杀的指环装备上便可没事（其他村子也有），然后用你的大刀把它斩成肉浆吧

（广东深圳　不知名玩友）

8.《浪客剑心·十勇士阴谋篇》(PS)

问：冒险队伍到达灵山后，为何每次到山顶的屋子里都无人，故事如何进展下去？

答：到灵山顶屋中右上角的门前发现打不开，到左上角的房间，调查其左下角的灯光处，会发现一间密室，可以得到开门的钥匙，开了门就可以继续游戏了

9.《凝望骑士》(PS)

问：隐藏人物今井由香怎样才能登场？

答："马术"15 以上，26 年 8 月 1 日参加"非常召集"，即可遇到今井由香配音的公主，与之约会（小心选项）；8 月 19 日赴与之约定的约会（要一直等）；生日时受邀请（对其提问选最短的答案）。

（林娜　<fifth@pub1.fz.fj.cn>）

10.《仙窟活龙大战·混乱之种》(SS)

问：第 6 个故事"封印之门"最后一个情节如何才能完成？第 8 个故事"土功之怪"怎样完成第一个情节？

答："封印之门"最后一个情节需完成游戏一次，即将所有 13 个故事全部至少完成 1 回，进入"新规"再打一遍本故事。具体流程如下：进入"封印之门"——与"伊邪那岐"相会，此时选择第 2 项进入战斗，必须战败——ケブレス侵入，摆平他——进入第二封印之门——ENDING5。

第 8 个故事"土功之怪"第一个情节流程如下：首先在 20 回合内要得到 10000 能量——王苍幻侵入——雷汉侵入，胜利后选"污いそへ"一项——与大僧正对话选"何故，この门にへ"一项——ENDING1。

（四川内江　李瑜）

候诊室

1.《特警雄鹰》(PC)

○第 9 个 MISSION 中，任务简报要求将装有 BOMB 的列车头摧毁，以便让列车自行启动。但每当我将 TRACTOR 摧毁后，就引全部列车爆炸，MISSION FAILED！ WHY?

（guerce　<guerce@online.sh.cn>）

2.《战国美少女——斩断空云》(PC)

○本人玩到第 23 话"在墓前"。关心要查证生母归蝶的事，要到大和中的尼姑庵，但在大平原上转了数个昼夜，遍寻伊贺、尼张、国府等地却找不到，敬请各位游侠抽笔解我愁。

（广东深圳　峰）

3.《风云之天下会》(PC)

○在寒山派打败上忍头目后，无法离开，不知如何去寻剑，望赐教

（广东中山　阿盟）

○杀遍整个乾坤庄就是不见庄主现身，请问怎样找到他？

（上海　范秉川）

4.《英雄传说Ⅳ——朱红雪《(PC)

○后期已从 3 个祠堂中得到了 3 件神宝，如何从可鲁那去往寒冰神殿？

（江苏徐州　李缘）

5.《横扫千军》(PC)

○CORE 种族第 10 关应如何通过？

（河北秦皇岛　宁晓曦）

6.《大航海时代 2》(PS)

○在南美，约翰·法雷尔打败了女海盗卡特琳娜并得知里斯本酒店的女招待被女海盗绑架后，应该如何进行下去？

（江苏武进　章金）

7.《银河公主传说　由奈～最终版》(PS)

○到达第 4 章ヒツリソ星球，需要解除封印，其中地上有 5 幅图画，请问怎样让 8 位主角对号入座？

8.《超魔神英雄传》(PS)

○在第 5 层山界要与关底头目玩 1－9 的动物扑克游戏，请问如何取胜？

（江苏常熟　邵欢）

9.《真女神转生～灵魂黑客》(SS)

○请问 LV81 猛将マサカド以及 LV83 英雄コウテイ（黄帝）如何才能合体出现？

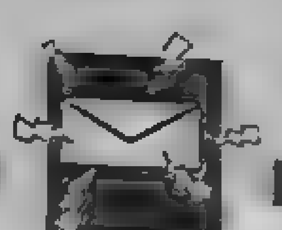
（天津　孙昶）

10.《星际火狐 64》(N64)

○请问隐藏游戏情节出现的具体条件

11.《四狂神传说》(SFC)

○最中间的一只圣兽如何寻找？怎样才能集齐 8 颗龙珠？地图右上方有一孤岛，上有一洞窟，进入后 LV 成为 1，不知有何意义？



（四川绵阳　秦明）

12.《勇者斗恶龙 Ⅱ》(FC 中文版)

○游戏最后，杀死恶龙シド后，回到公主的国家ム　ンブルク城，与火焰对话，火焰说："前面有亮光的地方就是通往天国之门"，不知何意？

（江苏射阳　JACKY）

秘方心得

一、《生物危机振动版》(PS)

弹药无限：游戏开始后打开 KEY CONFIG 画面，按住 R1 后连按 10 次□键，画面中央红色字样变成 AUTO 后，全部武器的弹药便可以无限制使用了。本秘技适用于任何模式。

二、《RAPID RACER》(PS)

在输入名字画面输入以下字母便可获得相应效果：

□BOA	可使用全部快艇
□DAY	可选择全部 DAY 赛道
□NIT	可选择全部 NIGHT 赛道
RRIM	可选择全部 MIRROR 赛道
WINR	按暂停再 RETIRE 后可获第 1 名

三、《格斗之王　京》(PS)

在 BATTLE MODE 中使用 6 名角色：

需要在冒险模式中使京的级别在一定数值以上，并将光标套在要使用的角色身上，输入 L1＋○即可。

角色	京的级别
山崎龙二	6 以上
八神庵	7 以上
七枷社	8 以上
克里斯	9 以上

四、《燃烧战车 Solid》(PS)

1. 通关后的奖励：和迈莉尔脱出后，她会送你一条丝巾，上面有"无限"两字。顾名思义，提取记录第 2 次游戏时将它装备上后，所有武器的弹药无限。和博士脱出后，他会送你一套隐形迷彩。第 2 次游戏时将它装备上后即可隐形行动。两种结局的关键在 SNAKE 被捕后受电刑时是否屈服，如果屈服则迈莉尔牺牲

2. 与迈莉尔取得无线联络的方法：大佐的提示是：和迈莉尔联络的波段写在包装的后面。也许有的玩家找遍所有的角落而无法发现，实际上所谓的包装指的是《燃烧战车 Solid》的软件包装，那后面写的数字竟是游戏的重要线索！当然只要与大佐联系 5 次以上，迈莉尔的联络波段就会出现：140.15

（北京　劲草）

五、《INTERNATIONAL SUPERSTARS SOCCER PRO'98》(PS)

1. 使用全明星队：

在游戏模式选择画面中，顺序输入上、上、下、下、左、右、左、右、×、○后在 EXHIBITION MODE 上按住 L1R1 键再确定。

2、使用相同球队：

首先要在可选用全明星队的条件下，例如使用"巴西"，先将 1P 光标移至"巴西"处按住 L1R2，再将 2P 移至"巴西"并按○键决定，这样便可使用两支巴西队对战了。

六、《PUZZLE BOBBLE4》(PS)

在标题画面使用如下指令，成功的话会有音效。

进入隐藏关：△←→←△

使用隐藏人物：→→△←←

（云南昆明　金君）

七、《燃烧战车 Solid》(PS)

金手指密码：HP 不减：

800B5796 0400

氧气不减：

800AC324 0400

武器密码：

800B57A2 00FF	800B57B0 00FF
800B57C0 00FF	800B57A4 00FF
800B57B2 00FF	800B57C2 00FF
800B57A6 00FF	800B57B4 00FF
800B57C4 00FF	800B57A8 00FF
800B57B6 00FF	800B57C6 00FF
800B57AA 00FF	800B57B8 00FF
800B57C8 00FF	800B57AC 00FF
800B57BA 00FF	800B57BE 00FF
800B57AE 00FF	800B57BC 00FF

所有道具：

800B57CA 0001：CIGARET
800B57CC 0001：SCOPE
800B57CE 0001：C. BOX A
800B57D0 0001：C. BOX B
800B57D2 0001：C. BOX C
800B57D4 0001：N. V. G
800B57D6 0001：THERM. G
800B57D8 0001：GASMASK
800B57DA 0001：B. ARMOR
800B57DC 0001：KETCHOP
800B57DE 0001：STEACTH
800B57E0 0001：BANDANA
800B57E2 0001：CAMERAA
800B57E4 0002：RATION
800B57E6 0001：MEDICINE
800B57E8 0001：DIAZEPAM
800B57EA 0001：PAL KEY
800B57EC 00xx：CARD (xx＝01－FF)

（北京　旺仔）



《最终幻想 7》(FFⅦ)专辑

不知道现在是不是还流行见面先问一句："您吃了吗？"，反正这个月小编接的许多朋友电话，抬头第一句却是："您玩儿《FFⅦ》了吗？它怎么在我的机器上……"。看来，这款万众期待的大作在软硬件兼容方面还真是问题不少，原以为这只是试玩版的毛病，谁知正式版竟也无改变。我本人虽然对《FFⅦ》并不感冒（小声嘀咕："除了优秀的剧情外实在乏善可陈。"），但只要是读者软硬件方面"油紧"，那么"捷径加油站"绝对义不容辞地作大家的坚强后盾。经过小编的一番努力，总算收集到了下面这些资料，诸位正在同"神罗"英勇战斗的精英或菜鸟们，看看有没有针对你电脑问题的解决方法……

首先让我们"清算"一下《FFⅦ》到底支持那些硬件 3D 加速卡。从 EIDOS 公司在自己网站上公布的情况看，下列 3D 加速卡已经确定可以支持《FFⅦ》的硬件加速：Voodoo、Voodoo2、3D Labs Permedia2、ATI Rage Pro 和 Intel i740。除此之外，如果您是 Voodoo Rush 的用户，请到 EIDOS 公司的主页（www.eidos.com）上下载 Voodoo Rush 专用的 beta 版驱动程序，估计您看到这期加油站的时候，已经有正式版驱动了。如果您是 Riva 128 的用户，可能还要再耐心等一段时间，并非这块卡不行，而是目前的驱动程序有待改进，在小编将要截稿时获悉，已经有了新版 Riva 128 驱动，但似乎在《FFⅦ》下仍工作不正常。如果您是 MGA－G200 的用户，需要运行一个注册表修改程序 g200ff7fix.reg，上网的朋友有需要的给我发电子邮件吧。

另一个问题是在用 Voodoo 卡玩儿《FFⅦ》时，一遇到战斗画面或战斗结束后，屏幕就变得一片漆黑。对此，小编只能建议诸位安装随《FFⅦ》光盘附带的 3Dfx Voodoo 1998 年 3 月 3 日的公板驱动，不要安装随卡光盘上的原厂驱动。

《FFⅦ》在有些朋友的电脑上无法正常播放过场 AVI 动画，有些则是画面抖动或上下颠倒。如果您也遇到这种情况，请到"support.intel.com/support/technologies/multi-media/indeo"去下载最新的 Indeo Player v5.4 版驱动程序。

如果上述招数用尽，您还是在玩儿《FFⅦ》时出现这样或那样的问题，比如画面闪烁啦，贴图缺失啦，抱歉，我只能建议您把无用、冗余的应用软件和驱动程序都删除，再安装个 DirectX 6.0 试试看。总之，玩家的 Win95 系统越简单，运行任何游戏就越不容易出问题。最后，如果您用的是盗版《FFⅦ》，那我可什么都保证不了，天晓得会出啥问题。

OK，祝你好运！

本栏编辑/Chance



行将"消亡"的3D子卡

■文/罗 曜

3Dfx Voodoo 是在显卡发展史上具有纪念意义的产品，它真正将专业级的 3D 娱乐带入了个人电脑，使广大 PC 用户得以在家中领略以往只有在街机或是电视游戏机上才能有的精美画面。自 3Dfx Voodoo 之后，PowerVR PCX2、nVIDIA Riva 128 以及 i740 等主要面向家庭 3D 娱乐的产品相继推出，并最终形成了一个新兴的家用 3D 娱乐显卡市场。

顺应潮流发展，合乎用户需要的产品就是好产品，3Dfx Voodoo 正是因此才得到了广泛的欢迎和成功，这包括了最终用户和软件生产厂商两方面。现在我们可以回忆一下，1996 年末至 1997 年初的个人电脑市场全面进入了 Pentium 时代，显卡的 2D 加速能力已经十分成熟，声卡也早已进入了普及阶段，人们对于家用 3D 娱乐的要求日益强烈。但当时的显卡在 3D 处理能力上十分有限，因此，3Dfx Voodoo 这种以附加子卡的形式为玩家提供高效 3D 游戏处理能力的产品一经出现，就在短时间内流行起来。但不知你是否注意到，3D 加速子卡这种产品的出现，与曾经在国内红极一时的汉卡、防病毒卡和多功能卡颇有类似之处。汉卡和防病毒卡的出现是因为当时的用户对计算机汉字处理和防病毒都提出了迫切的要求，但当时的这两类计算机软件无论从速度还是功能上都无法令人满意；而多功能卡的存在则是因为当时的主板制造工艺还无法将负责输入输出的功能集成在主板上。但当计算机技术发展到一个适当的时候，用一种更经济、更有效的手段可以实现与原来相同甚至更好的功能时，这些过渡时期的特殊产物就逐渐从市场上消失了。这也就是为什么现在汉字字库早已被广泛集成于操作系统或文字处理软件中；防杀病毒软件也把防病毒卡的市场份额挤得所剩无几；而目前主板已 100% 集成了多功能卡的全部功能。

因此在此笔者大胆得出这样一个结论：以 3Dfx Voodoo、3Dfx Voodoo2 为代表的这些 3D 加速子卡将在未来可以预见的短时间内迅速退出市场并最终消亡。得出这样的结论主要有两个依据：一是来自 3D 加速子卡自身的原因、二是来自其外部原因。

一、内部因素

从 3D 加速子卡自身来说，以 3Dfx Voodoo 和 Voodoo2 为例，有很多弊病。以往限于板卡制作水平和工艺精度的制约，厂商无法做到在一块显卡上同时使 2D、3D 都有良好的表现，而加速子卡拥有的优秀 3D 游戏性能满足了用户在这方面的需求，弥补了单一显示卡的不足，但随着时间逐渐推移，3D 加速子卡有些弊病开始逐渐显现出来。

1. 在 AGP 逐渐流行的今天，3D 子卡要额外占用一个 PCI 扩展槽位。目前 Pentium 和 Pentium Ⅱ主板标准配置是 4 个 PCI 槽，少数可以达到 5 个。SCSI 卡、网卡、视频采集压缩卡、PCI 声卡都要占用这几个槽，如果玩家使用两块 3Dfx Voodoo2 进行 SLI 连接，还要占用两个 PCI 槽，扩展槽数目就显得十分紧张了。另外出于对散热和方便安装的考虑，也不宜每个 PCI 槽都插卡。

2. 3D 子卡本身无显示输出功能，需使用转接电缆借用显卡的显示输出功能。这样容易造成明显的 Gamma 衰减，导致图象质量和清晰度下降。尤其是一些杂牌兼容 Voodoo 卡，常被人戏称为显示时有"鬼影"。

3. 3D 子卡，尤其是 3Dfx Voodoo 和 Voodoo2，由于微米制造工艺落后，芯片在集成大量晶体管后，运行时温度极高，发热量居然超过 CPU，必须加上散热片甚至风扇方可保证长时间连续正常运行。不只一个朋友向我抱怨他们有因好奇而被 Voodoo 芯片烫伤手指的经历，也有使用 3Dfx Voodoo 玩 3D 游戏数小时后，发现自己的加速卡已经由于温度过高而永久损坏的例子。



4. 3D 子卡自带有 RAMDAC 和大量高速显存，与显卡的相同部件形成资源重复，造成两次者的重复投资

5. 3D 子卡一般使用速度较慢的 EDORAM 显存且一般无法扩充容量，影响了显示速度和提高分辨率。3Dfx Voodoo 的最高分辨率为 640×480 像素，Voodoo2 为 800×600 像素，已逐渐无法满足一些大屏显示器玩家的要求

6. 3D 子卡的最高显示色深为 16Bit 高彩，在 24Bit 甚至 32Bit 真彩已经逐渐被引入游戏界并行将成为未来标准的今天，Voodoo 和 Voodoo2 的 16Bit 色确实有些过时了

7. 3D 子卡必须使用自己特殊的编程接口（如 3Dfx Voodoo 系列的 Glide 和 PowerVR PCX2 的 PowerVR SGL）进行优化编程才能在最大限度上发挥出硬件机能。Voodoo 系列虽然号称支持标准 Direct3D，但即使是经过 3Dfx 的工程师改写的专用 Voodoo D3D（请注意，已不是微软标准 D3D 了）其运行效能也要比 Glide 低 15% 左右。这给游戏制作者加大了工作量，且通用性不佳。大家还记得在 Voodoo2 上很多 Voodoo 游戏无法运行的事么？如果一个硬件产品的编程函数库甚至做不到自身的向下兼容，它的优劣可见一斑



8. 最重要也最致命的一点。3D 子卡功能虽然单一，但价格却不便宜！不断有朋友问我："为什么我使用了 Voodoo 卡，却无法在 3D Studio MAX 中看到任何速度提高？"其实这一直是个误解。真实情况是，从设计原理上，3D 子卡只能对"支持它的 3D 游戏"进行加速，除此以外，没有"任何"其它功能。所以，即使玩家有一块 Voodoo，也别指望可以在 2D、视频回放及 3D 应用程序上得到什么加强效果。现在再让我们来看看它的价格：4MB 35ns EDORAM 的 3Dfx Voodoo 现在最杂牌的也要卖 500 元左右，但 4MB SGRAM 的 Riva 128，3D 性能毫不逊色于 Voodoo，2D 和视频也不错，名牌的也只卖 600 元左右。3Dfx Voodoo2 就更是实在离谱，8MB 25ns EDORAM 的卡要卖到 1700 元～2000 元。与其 3D 性能相当的顶级 AGP 显示卡 MGA－G200，配 8MB 7ns SGRAM，2D 和视频性能绝佳，也只卖 2300 元。到此，从性能价格比上看，3D 子卡处于完全的劣势

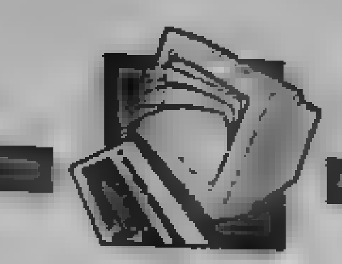
二、外部因素

下面，再看看得出上文结论的外部原因。就象汉卡、防病毒卡、多功能卡和 MPEG 解压卡一样，当取代品出现时，它们就被淘汰了；同样，当能够取代 3D 子卡的产品出现时，它也难以逃过这一必然的命运。这个时刻到来了么？可以肯定地说：是的，这个时刻已经来临！因为以 MGA－G200、nVIDIA Riva TNT 为代表的完全可以取代 3Dfx Voodoo2 的新一代 AGP 全能显卡已经诞生。

从 1998 年 6 月开始，第 2 代 AGP 显卡开始登上电脑舞台，"领头羊"就是 MGA－G200。从 9 月开始，相继有 nVIDIA Riva TNT、S3 Savage 3D 陆续登场，年底晚些时候 3Dfx 将发布他们的 Voodoo Banshee（编者：一款性能优异的 2D、3D 功能合一的显卡，完全不同于 3Dfx 公司的 Rush 卡）；1999 年初还会有 3D Labs Permedia 3 和 ATI Rage 128。如果仔细研究一下现阶段的显示卡，你会发现它们有着惊人相似的共性，而这些共性又恰恰是针对原来的 3D 加速卡霸主—3Dfx Voodoo2 的弱势设计的

1. 接口总线全部为 AGP1×或 2×标准，在获得高传输带宽的同时，可利用主存模拟材质显存，突破 3D 子卡的显存限制。

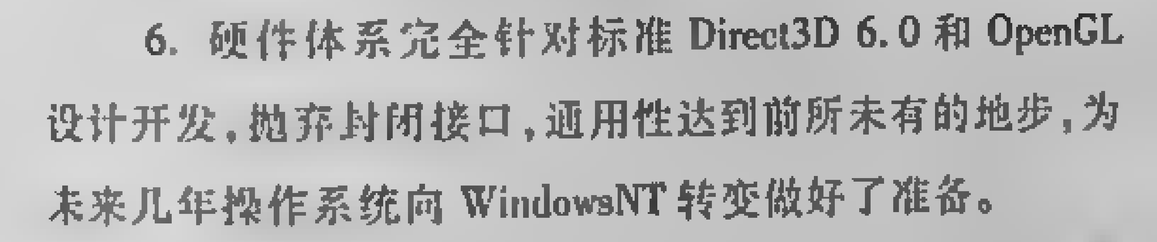
2. 摒弃低速 EDORAM，使用高速 SGRAM 或 SDRAM 作显存，起始配置一般为 8MB，可扩充至 16MB 或 32MB。使用至少为 230MHz 的高速 RAMDAC，在提高分辨率的同时提高刷新率，保持画面稳定



3. 制作工艺多为 0.35 微米，在 1998 年底前会逐渐转入 0.25 微米，进一步提高集成度和运行频率，降低功耗，减少散热，加强稳定性

4. 全部为 2D、3D 和视频回放的全功能显卡。3D 性能等同或优于 3Dfx Voodoo2，视频性能绝佳，2D 性能已达到顶峰。

5. 完全淘汰 16Bit 色渲染，全面进入 24Bit 和 32Bit 时代（S3 Savage 3D 除外），画面质量跃上新台阶。



6. 硬件体系完全针对标准 Direct3D 6.0 和 OpenGL 设计开发，抛弃封闭接口，通用性达到前所未有的地步，为未来几年操作系统向 WindowsNT 转变做好了准备。



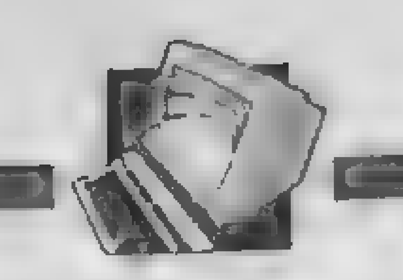
7. 价格与 3Dfx Voodoo2 完全处在同一档次甚至可能更低。

包括 Matrox、nVIDIA、S3、3D Labs 和 ATI 在内的这些显示芯片巨头在这一问题上不约而同地走到了同一条路上，这绝不是单纯的巧合，而是显卡产品已经发展到了一个非常关键的大融合阶段。结束原来各自为战的格局，走到统一开放的康庄大道上，是 98/99 年之交显卡发展的主旋律。有意思的是，你能够看到在新一代产品中，赫然有 3Dfx 自己的 Voodoo Banshee。如果你了解 Voodoo Banshee 的特性，会发现它完全符合上面说过的这 7 条共性。擅长研制 PCI 接口、3D 子卡芯片的 3Dfx 为什么会想到研制这样一个 AGP 总线、全合一产品呢？且这一研发工作早在 1997 年就开始进行。看来，3Dfx 也早已预见了显卡发展的规律，即使是"芯片奇才"，也绝不敢逆"潮流"而动，继续走 3D 子卡的老路。Voodoo Banshee 的 3D 性能与 Voodoo2 持平，价格基本相同，在这样一种情况下，除非所有 Voodoo2 卡下降至 1000 元左右，否则，很难与这位同胞妹妹（Banshee 在爱尔兰民间的意思是"女妖"）相抗衡。看来只能认为连 3Dfx 自己都作好了让 Voodoo2 逐渐退出市场的准备。可以肯定，不出意外的话 Voodoo2 将是 3Dfx 最后一代 3D 子卡芯片，以后的 3Dfx 会沿着 Banshee 的风格继续走全合一芯片的道路。

3D 子卡是显卡发展史上不可磨灭的一代产品，它的兴起、流行和淡出都是因应着技术与市场的发展而不断变化，为后来这些超级加速卡的诞生奠定了重要基础。在它行将退出市场的今天，让我们向 3Dfx 和 NEC 的诸位杰出工程师们致敬！

编者：

前几日，在中关村的一家酒楼同本文作者罗君共进晚餐，饭桌上谈起今年变幻莫测、烽烟四起的显卡市场，都颇有些感触。罗君现供职于某硬件厂商，对产品的技术和市场走向都较有见地。回想当初 Voodoo 一代产品上市，硬件销量迅猛增长，97 年在美国的出货量是第 2 名 PowerVR 的 6 倍；而软件方面，一批专门为 3Dfx Glide 优化的游戏也快步跟进。到了今天，Voodoo2 早已上市多日，而至今没有一款游戏是仅为 Voodoo2 的 Glide 2.5 优化的，倒是微软的 D3D 从早期 3.0 版本的 17 个 3D 函数升级到了今日 6.0 版本的 40 余个，越来越被广大游戏软件生产厂商接受为通用的 API。9 月 10 日，编者又在国际展览中心的计算机展会上见到了 Voodoo Banshee 的样品卡，它远胜 Voodoo Rush 的通用性和不逊于 Voodoo2 的 3D 表现，让我感到 3Dfx 公司对加速子卡市场的底气不足，上述种种终于促成了现在呈于读者面前的这篇文章。需要声明的是，本文观点仅代表作者个人，并非编辑部的看法，广大读者朋友对文中的结论有何感想，欢迎来信交流或投稿讨论。



警惕 CIH 病毒

■文/Chance

关注电脑界动态的朋友，最近可能已经注意到了，在许多报刊、杂志上都纷纷出现了一个令人心惊肉跳的字眼——CIH。CIH 是什么，是病毒，一种十分凶恶的电脑病毒，到底它凶恶在何处，为什么会引起这么多人的关注？下面是笔者收集到的一些相关资料

CIH 病毒全称"Win95.CIH"病毒。它与 DOS(或 DOS 窗口环境）下的传统引导型病毒和可执行文件病毒不同，在编制过程中使用了面向 Win95 的 VxD(虚拟机）技术，因此专门感染 Win95/98 可执行文件。如果您的机器目前仍在使用 DOS 做操作系统，那么恭喜，CIH 对你的宝贝 PC 将无计可施。

CIH 最先于 1998 年年中在台湾发现，该病毒作者把它作为一个实用程序发到了当地的因特网上，如果时间倒退 5 年，也许要在过后很久，我们才能在大陆见到它，然而在世界都变成了"地球村"的今天，一周内该病毒便相继在澳大利亚、瑞士、美国和俄罗斯等国登陆。1998 年 8 月中它流入了大陆。就目前掌握的情况看，传播途径主要有以下几种：因特网软件下载、电子邮件接收、盗版光盘（尤其是一张名为《工具王子》的 CD）。

CIH 病毒是目前已知的各种病毒中最为危险的一种。软件方面它感染 Win95/98 全部可执行文件，并将自身病毒代码分解放置，从而更隐蔽地藏在文件中，使一般杀毒软件难于发现或无法彻底杀除。病毒发作时，除文件不能正常执行外，硬盘引导区和分区表也将被破坏（这意味着造成系统瘫痪）。CIH 传染系统中的文件时，首先搜索"caves"字符串，找不到则开始复制、传染；先检测目标文件头，一旦发现至少有 184 字节冗余空间时，便将本身引导代码写入，其它代码则分散成几段分别写入文件。CIH 病毒感染长度为 1K，但因为它写入的是文件空闲区，所以从"外表"上无法观察到文件字节长度增加。

CIH 病毒至今已演变出至少 4 个变种：

1. 原种：文件被感染后长度增加，但病毒本身没有破坏作用；
2. 变种 1：文件被感染后长度不变，病毒仍然没有破坏作用，每年 4 月 26 日发作；
3. 变种 2：文件被感染后长度不变，病毒具备破坏作用，每年 4 月 26 日发作；
4. 变种 3：文件被感染后长度不变，部分文件不受感染，如小文件等，病毒具备破坏作用，并在每个月的 26 日发作。

被 CIH 病毒感染的文件，在运行时可能出现下列现象：

1. 所有 WinZip 自解压文件无法自动解开，出现"WinZip Self - Extnictor header corrupt Possible cause: disk or file transfer error"信息。
2. 游戏软件运行时，屡次发生莫名其妙的黑屏或死机
3. 硬盘有时会狂转不止。

CIH 病毒的恶行如果仅限于上文所述，那么它还算是比较遵从电脑病毒"传统"的，但实际上，CIH 真正可怕与可恶之处在于它是目前已知的首例直接攻击、破坏电脑硬件设备的病毒。在 CIH 发作时，除了覆盖硬盘主引导区和分区表外，还会破坏主板的 Flash BIOS，用随机生成的数据覆盖 Flash 内存，导致机器加电后根本无从自检。一般情况下，电脑主板的电压在 5V ~12V 之间，产品出厂前，由厂商借助特殊手段以较高电压将 BIOS 数据写入 Flash 内存。随着技术的进步，为了方便用户升级，许多新的主板都在 CMOS 设定中提供了 BIOS 用户自升级的功能（需有 BIOS 升级文档），但同时这也给类似 CIH 一类的病毒以可乘之机。它可以识别台湾地区和其他个别国家生产的部分主板 BIOS 写入口，从而在低电压下对具有可擦写功能的主板 BIOS 程序进行数据破坏，非法写入乱码，造成系统底层紊乱。

当然 CIH 病毒对 Flash BIOS 的操作，仅在主板和芯片组允许写 Flash 内存时才有可能。通常情况下用 DIP 开关写 Flash 内存时无效，然而目前大多数主板无法由 DIP 开关控制对 Flash 内存的写保护，因此病毒发作时会破坏大多数可升级主板的 Flash BIOS。一旦您的机器 BIOS 被 CIH 破坏，请尽速送生产厂商处修理。

很有点黑色幽默意味的是，CIH 病毒本身也象任何软件一样存在"BUG"，表现为 Win95/98 死机（一般情况下，感染 CIH 病毒的电脑，不发作时启动 Win95 还是没问题的）。原因在于病毒代码在写到目标文件头部后，有时会使目标文件变得不能被 Win95 识别，系统认为是非法程序操作而造成死机。所以当您的机器近期开始频繁死机时，就要检查一下是否染毒了。

就在笔者写这篇文章时，编辑部的一台电脑终于碰到了这位"系统杀手"，这也使得我"有幸"感受了一下国内各杀毒软件的威力。目前，国内的防、杀毒软件中，下列几种可以查杀 CIH 病毒的 4 个变种（请务必认清版本号）：1.《KILL98 认证版》的 4.12 版或更高；2.《VRVNT 杀毒钻家》的 22.c 版或更高；3.《KV300》的W + 版或更高；4.《行天98》升级版；5.《瑞星》9.0 版。

就笔者个人感受而言，消灭 CIH 推荐大家使用《瑞星》9.0 版，该软件"清除"（不仅仅是"杀除"）CIH 似乎最为彻底。至于预防上，推荐使用美国 NAI 公司的《McAfee ScanVirus》3.2.0，该软件带病毒防火墙，常驻内存，系统资源占用低，对 CIH 的侵犯报告及时、准确，下期的配套光盘我将会为朋友们放上该软件。有条件上网的读者可以在"www.nai.com"或"www2. nease net/virus95. html"等处下载

另据截稿前笔者得到的最新消息，CIH 病毒经过这段时间的传播，已衍生出 9 个变种，在每月 26、27 两日有发作的可能，请读者将主板上的 Flash Rom 跳线设为"Disable"，并把电脑时钟预设为 28 日。

好了，下次再见吧！Good Luck！



附：CIH 作者致歉信

公 开 道 歉 信

这是一封公开道歉的信。这次的病毒事件，CIH v1.2，CIH v1.3 以及 CIH v1.4，造成对大家的伤害以及不便，为此深表歉意。事件是发生于 5 月底，病毒是从宿舍内部迅速扩大到各大网路，因为网路的频繁使用，同时病毒的传染力甚强，于是造成如此大的灾难……学校已经依学规对我个人适当的处分……并且郑重警告，以后若有类似的事情发生，校方绝对会追究到底……

为了弥补个人的过失，这段时间，对外面中毒的热门软体，我也用"archie"搜寻，花时间一一检查是否有病毒，有中毒的话，也附上此档案中 CIH 病毒类似的字样，或是直接 E - Mail 给该站管理，避免再次造成伤害……而在这段期间，感谢"SSCAN"作者的帮忙，用最快的速度写出完整的解毒程式，同时我也及时写出对 CIH 病毒的免疫程式。

同时藉此声明，最近在网路上流传"CIH Version 1.0 for Word97"巨集病毒（编者：即"宏"病毒），绝非本人行为，请各位详查。网路毕竟是公开的，全世界的病毒到处流窜，新的病毒还是永远会继续产生，抓档案还是小心点……对大家造成的伤害和不便……本人再一次深感抱歉……特写这封道歉信……以示负责……

陈盈豪　敬上

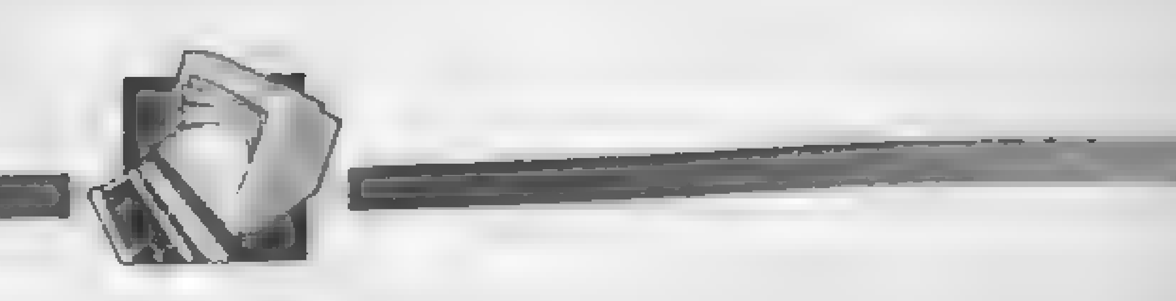
6/16/87

From："CIH" <u8306143@ cseserv. cse. ttit. edu. tw>

Newsgroups: tw. bbs. comp. virus

Subject:《公 开 道 歉 信》

Date: 16 Jun 1998 04: 31: 26 GMT



《三国志VI》之 FPE 修改

■文/狂刀客

游戏《三国志》系列是日本光荣公司的拳头产品。《三国志VI》集合了4和5两代的优点，让你在游戏中完成统一霸业的梦想。不过缺兵少将、缺钱少粮是难免的，因此不妨随我做一次“狂派”，体会一下那种游刃有余、随心所欲的感觉。本文涉及的修改着重于人物、城市和国政3个方面。

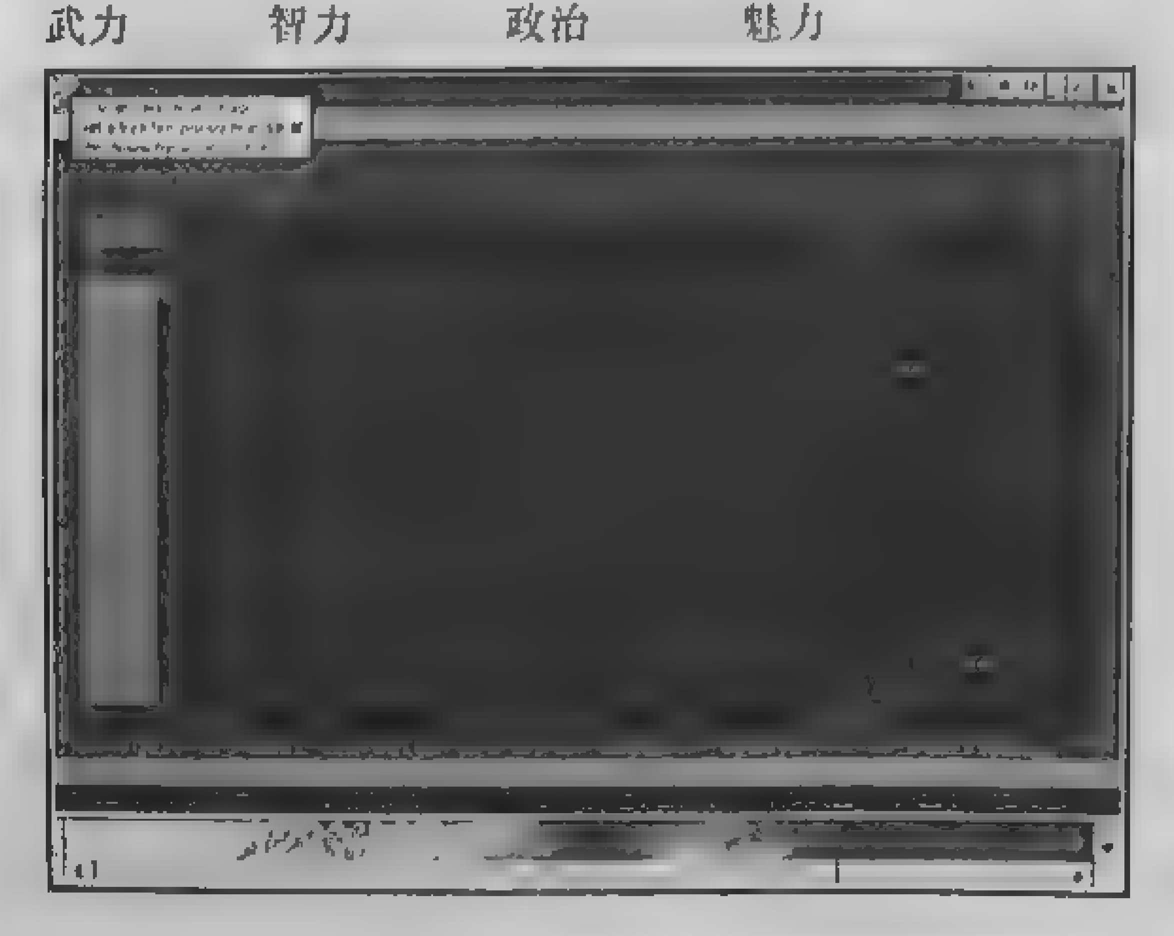
一、人物属性

首先谈人物属性。择一将领马玩为例，他的内务经验值为“54941”，用FPE进行搜索，暂时还无法找到地址。继续进行游戏，内务经验值会有所变化，反复搜索几次后可找到唯一地址，如下所示：

20 20 00 00 00 00 00 00 A3 01 00 00 02 00 00 00
人像 身份

00 00 00 00 BF 00 00 00 AE 00 00 00 41 00 00 00
身份 年龄 年龄 统率

40 00 00 00 4A 00 00 00 45 00 00 00 42 00 00 00
武力 智力 政治 魅力



3E 00 00 00 3A 00 00 00 44 00 00 00 42 00 00 00
统率 武力 智力 政治

40 00 00 00 5D 00 00 00 C7 00 00 00 C9 00 00 00
魅力 忠诚

FF FF FF FF FF FF FF FF 3A 17 00 00 35 17 00 00
内务经验 军务经验

00 00 00 00 00 F0 71 00 21 00 00 00 3D 00 00 00
将军位 气力

01 00 00 00 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
理想

00 00 00 00 00 00 00 00 48 0D 72 00 B8 B3 71 00
所在城市 所属群雄

E8 19 64 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

58 09 72 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

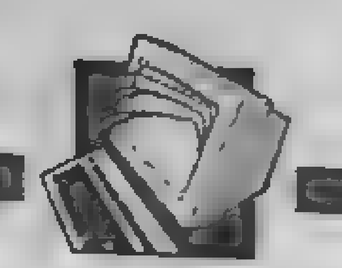
38 1E 6E 00 00 00 00 00 D0 1E 6E 00 11 14 80 06

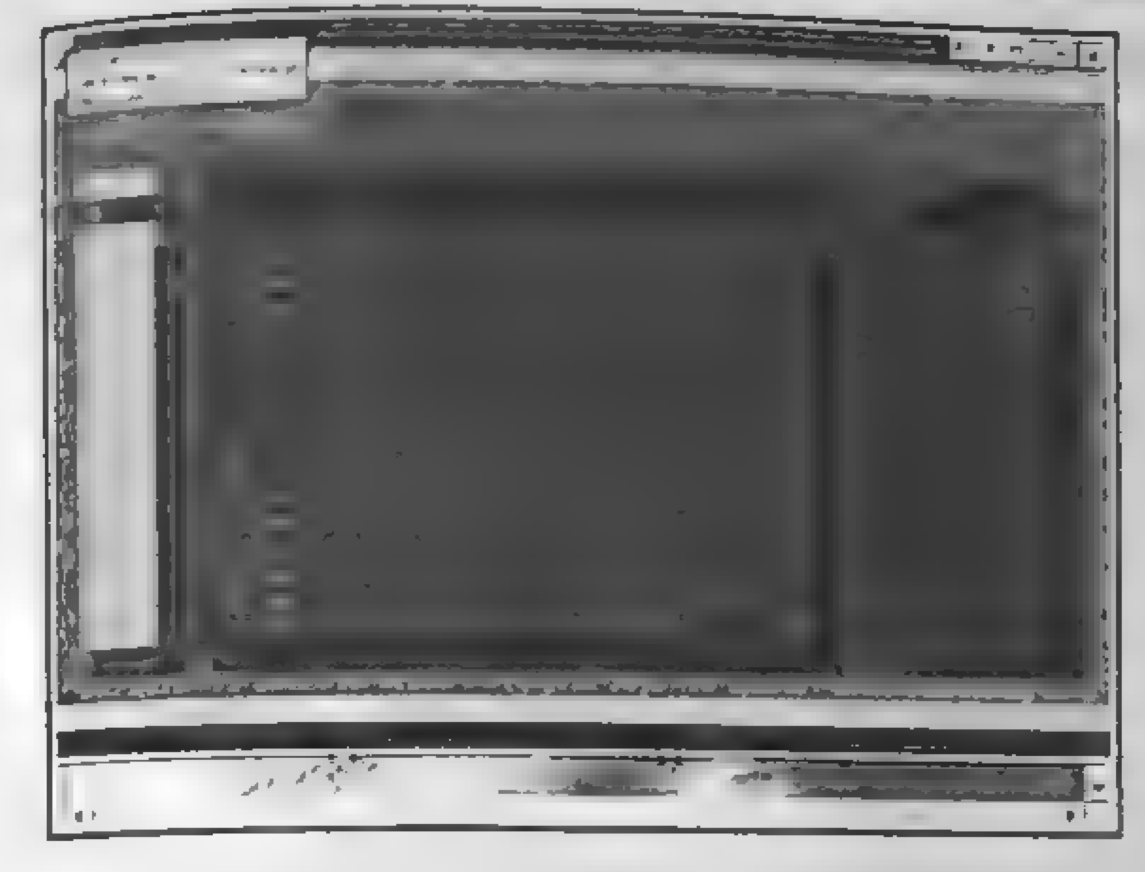
04 80
行动

下面具体谈谈如何修改：(“人像”情况不在这里介绍)

1. 身份：前后2个代码，前一个“00”表示“群雄”、“01”表示“太守”、“02”表示“一般将领”；后一代码“00”是“一般”、“01是“在野”、“02”是“即将在野”(一个月后)、“03”是“未登场将领”、“04”是“俘虏”、“05”是“死亡”，“06”是“搜索”。这里应注意代码的改动是和后面“所在城市”代码和“所属群雄”代码相关联的。

2. 属性：由于《三国志VI》设置有“最大能力”和“当前能力”项，因此有2组属性，应同时改动，且保持两者差额不变。例如“统率”最大值从“41”改为“61”，“当前值”相应也要从“3E”改为“5E”，以此类推。不过20岁前的将领不宜





改动，读者自己对照一下，一看便知。

3. 忠诚度：最大值“64”(16进制，即“100”)就行了，“内务”和“军务经验”自己决定改多少吧。

4. 将军位：此处改动可使将领统率更多的士兵。这里只列举最大的8个将军位，对应如下：

“E0 DC 71”－大将军、“70 DD 71”－骠骑将军、“00 DE 71”－车骑将军、“90 DE71”－卫将军、“20 DF71”－征东将军、“B0 DF 71”－征南将军、“40 E0 71”－征西将军、“DO EO 71”－征北将军，注意，一旦改动“将军位”，游戏中相应的设置便无效了，但玩家可以拥有无数个大将军。他们都能统领2万士兵。

5. 理想：“00”－王佐、“01”－大义、“02”－才干、“03”－霸权、“04”－征服、“05”－发达、“06”－割据、“07”－维持、“08”－安全、“09”－义侠、“A0”－隐遁。

6. 所在城市：“A8 07 72”－长安、“18 10 72”－长沙、“18 FE 71”－襄平、“58 09 72”－西凉、“98 0B 72”－成都、“78 13 72”－吴、“58 00 72”－邺、“48 0D72”－建宁。

7. 所属群雄：“78 AE 71”－曹操、“C8 AF 71”－刘备、“18 B1 71”－孙坚、“A8 B7 71”－袁绍、“08 B5 71”－董卓、“F8 B8 71”－袁术、“58 B6 71”－刘表、“68 B271”－马腾、“B8 B3 71”－刘焉、“E8 BC71”－公孙瓒、“88 BF71”－陶谦、“98 BB 71”－刘繇。

8. 行动：已行动为“80”，未行动为“00”。

有一点还请玩家留意，阵亡将领如让其复活，只能将身份改为“在野”，并需选取领地内城市。如将领在死亡前已行动，还应改为未行动。

二、城市建设

首先选择一个城市征兵，例如选择“安定”，在FPE中输入人口数“4845”，再征兵，新人口数为“4824”，搜索内存地址如下：

D8 12 00 00 00 00 00 00 78 00 00 00 06 00 00 00
人口 开发 最大开发

64 00 00 00 05 00 00 00 64 00 00 00 E8 00 00 00
商业 最大商业 治安 步兵

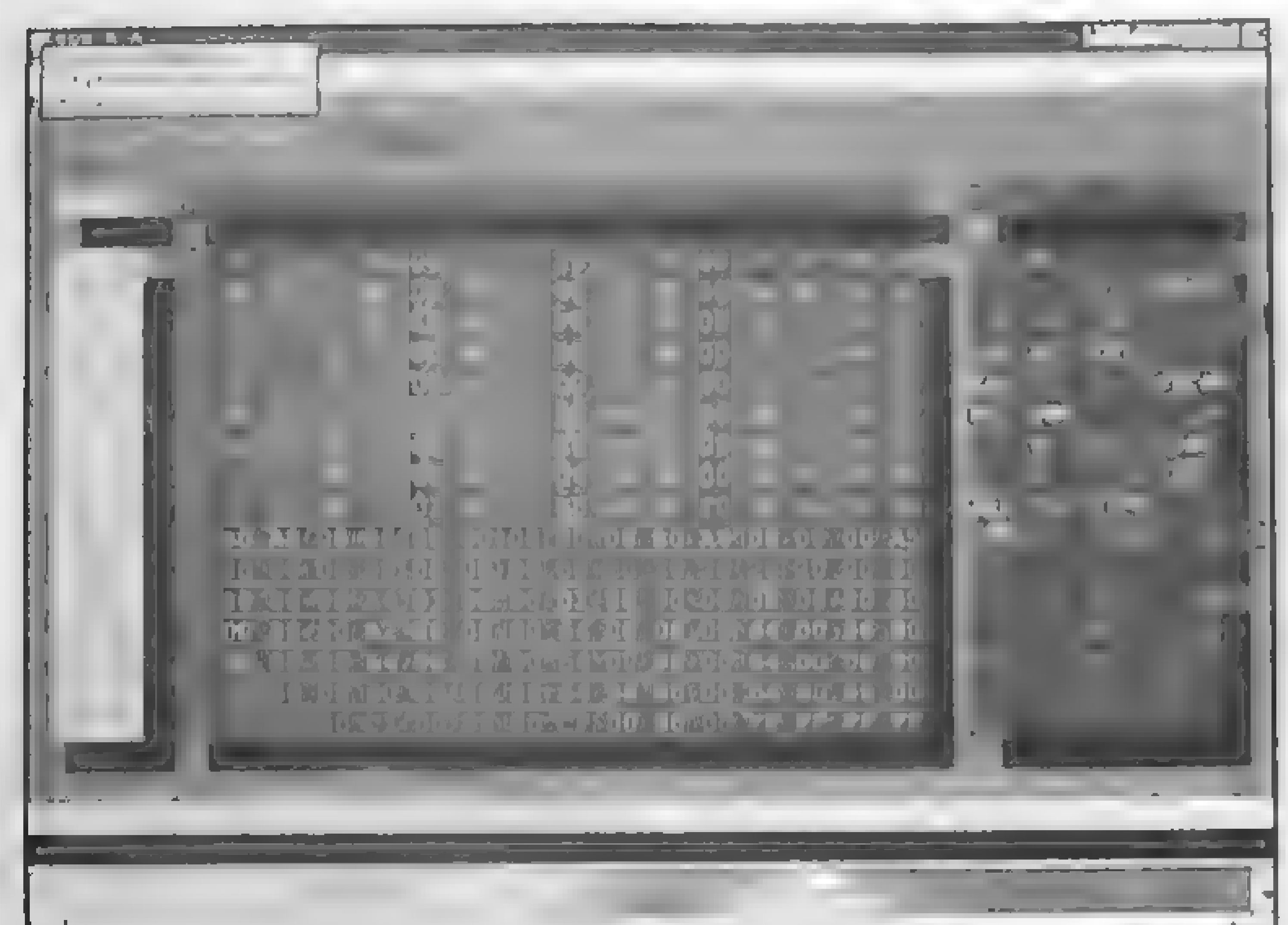
4E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
骑兵 山岳 水兵 蛮兵

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
铁骑 山越

68 B2 71 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
所属群雄

78 0A 72 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
兵种标志





1. **开发值**：指当前值，同样商业值也是。而"最大开发值"和"最大商业值"以 16 进制代码"01 - A0"表示"20 ~200"(全部为 2 的倍数)，分别对应当前值。不过要注意只有有限的几个大都市最大开发值可以改为 A0(即 200)。

2. **兵种**：可以征召任何种类的士兵。这里的兵种标志代码"00"为只有"步兵"可征，"01"同时可征"骑兵"，"02"为"山岳兵"，"03"为"水兵"，"04"为"蛮族兵"，"05"为"铁骑兵"，"06"为"山越兵"，修改结果可从城市图标上得到反映

三、国 家 管 理

最后说一下国政情况。玩家一上手，往往首先就要考虑金钱和粮草，毕竟这是治国之本。同前文相似，通过让金钱数目发生变化，可以找到相应的内存地址。下面以刘璋为例：

第 1 行：7E 90 00 00 C3 90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

金钱　　　粮草

第 15 行：64 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

人德

第 16 行：38 1E 6E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

第 17 行：00 00 00 00 68 B2 71 00 E8 19 6E 00 14 F7 76 00

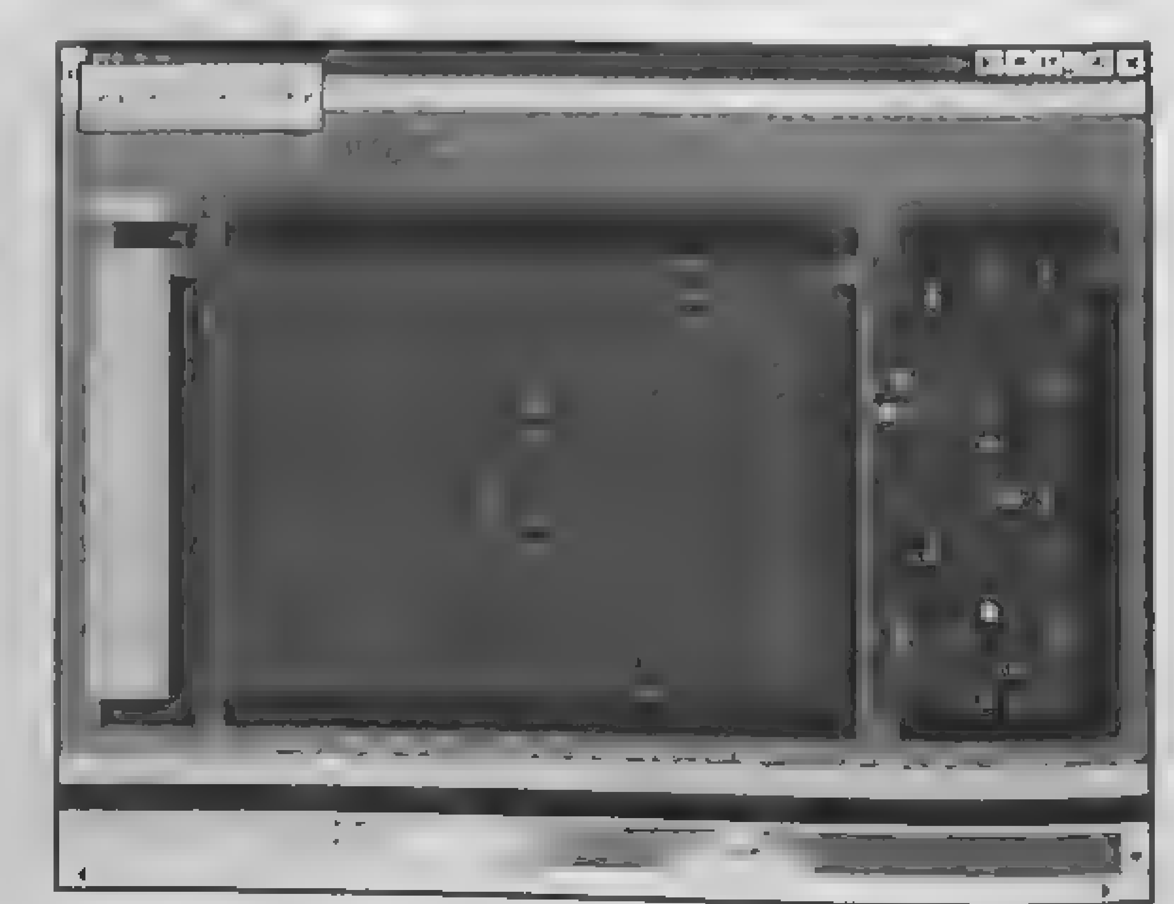
当前敌对群雄　　　群雄爵位

这里就只谈"爵位"的修改吧

玩家不仅可以修改自己的爵位，随着[illegible]的变化，还可以用相同的方法去找[illegible]的这些地址，到时不妨把他的爵位也改一下。下面就是"爵位"代码："DC F7 76" - 州刺史、"C8 F7 76" - 州牧、"B4 F7 76" - 羽林中郎将、"A0 F7 76" - 虎贲中郎将、"78 F7 76" - 南中郎将、"8C F7 76" - 北中郎将、"50 F7 76" - 左中郎将、"64 F7 76" - 右中郎将、"3C F7 76" - 五官中郎将、"28 F7 76" - 卫尉、"14 F7 76" - 执金吾、"00 F7 76" - 光禄熏、"EC F6 76" - 司空、"D8 F6 76" - 司徒、"C4 F6 76" - 太尉、"B0 F6 76" - 大司马、"9C F6 76" - 丞相。

玩家的爵位越高，便能给属下将领越高的"将军位"，这样就不用费力去逐个修改每位将领的"将军位"了。当然公、王、帝皇的代码，我未列出，请各位自己争取吧，否则皇位也太容易坐了。

其实在游戏中只要多一点尝试，多一点耐心，便会找到自己需要的很多相关地址，一次不行，就多试几次，"失败乃成功之母"，无论是现实世界还是虚幻空间，要想"海阔凭鱼跃"，一样要付出更多的努力。



本栏编辑/Chance

开启游戏设计之门：教你轻松编游戏(七)

■文/杨鲁新

第七讲：游戏的音乐与声效

在完成前面的练习后，一个简单的游戏雏形已形成，如果一切都符合要求，这个用于练习的范例已是可以操作的半成品了，现在的工作是为它配上音乐和声效。目前我们见到的电脑游戏，无不具有极佳的声光电效果，借助于电脑技术的不断发展，游戏所能表现出的惊人视觉效果和声音效果越来越丰富，因此，一个缺少音乐和声音效果的游戏作品是难以让玩家喜欢的。《games factory》在这方面的功效同样十分出色，它可以同时支持多种技术手段的使用，既可以在游戏的内部采用 MID 和 WAV 文件格式来使用音源，也可以直接调用游戏程序外的 CD 音轨音乐，还可以利用 Windows 的 MCI 函数调用程序外的音乐和声效文件。具体采用哪种方式可根据需要而定。当游戏规模不是很大时，一般采用的是游戏内部的使用方法，所以，下面主要的介绍在游戏程序内部对 MID 音乐和 WAV 声效的使用方法。

一、MID 音乐的使用

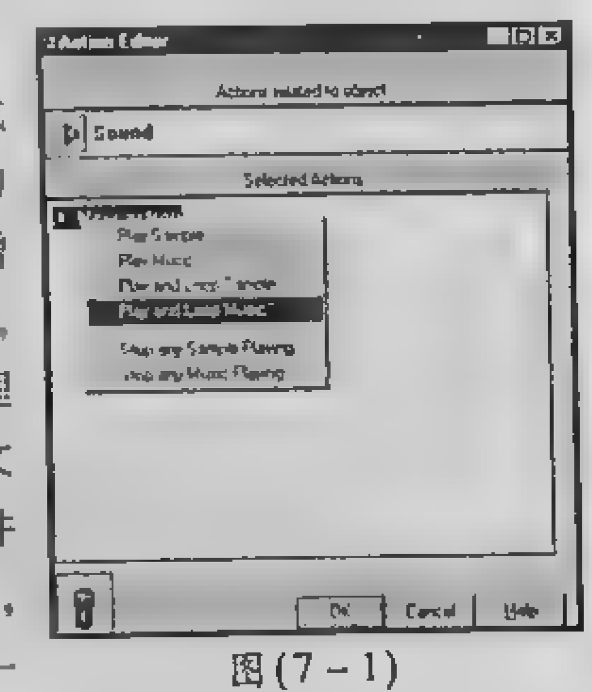
在电脑游戏中，一般都会根据情节的需要配上适当的背景音乐来烘托游戏的气氛，如果游戏长时间在某一场景持续，背景音乐也就需要长时间演奏，通常担此重任的就是 MID 音乐。MID 音乐的特性主要表现在它的数据结构上，一段同样的音乐，MID 格式会比 WAV 格式小很多，甚至可以小到 WAV 格式的几十分之一，由于背景音乐常需长时间的演奏，所以，MID 是最佳的选择，这样可以大大减少数据的冗长度，提高程序的运行效率。在《games factory》中使用 MID 音乐的方法如下：

1. 首先进入到《games factory》的"事件编辑器(Event Editor)"主界面

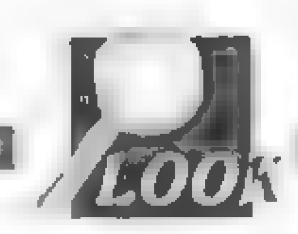
2. 为游戏添加一个音乐驱动事件：在上一讲的事件编辑中我们为范例游戏设置了部分事件，其中有一项事件设置的条件描述为"start of level(层次开始)"，现在需要做的是在该条件项中加入一个音乐演奏的驱动设定条件。首先用鼠标左键点击一下"start of level(层次开始)"这一行与上部的声音图标例的交叉编辑格，这时便可出现"动作编辑(Action Editor)"的窗口，接着再用鼠标右键点击编辑框内的"新动作(New Action)"，这时屏幕会出现图(7 - 1)所示的选择菜单，因为背景音乐的演奏需要持续的时间较长(常会因玩家无法过关而长时间在某一场景停留)，所以我们应选择菜单中的"Play and loop musitc(循环播放音乐)"这一条，此时屏幕便会出现选择音乐的对话窗口"Choose a music"，如图(7 - 2)所示，如果当前目录不是指向光盘，可以在路径选择框里选择光盘目录。《games factory》为我们准备了大量的音乐素材，它们全部存放在光盘的 MIDI 子目录中，当我们选择了光盘的 MIDI 子目录后，可以看到下一层更多的分类子目录，这些子目录中存有不同风格的 MIDI 音乐。我们可以选择"Zed"目录中名为"Levland3"的 MIDI 音乐用于范例游戏，点击"play(播放)"试听一遍，满意后选择"open(打开)"，这时会出现一个对话窗口向你询问播放次数，我们可以把数值设定的较大(能播放的时间较长)，在输入框中键入 100 后"OK"即可，现在的"动作编辑"框内会出现一条新的动作描述"play music levland3 100 times"，点击"OK"(确认)后回到"事件编辑"的主界面，这时可以看到"层次开始"的这一行中增加了一个新的蓝色编辑点，当把鼠标移到该处后便会浮动出其中的设定内容"play music levland3 100 times"。现在可以试着运行一下该层次，有了背景音乐后，游戏的感觉是不是更爽了?

二、WAV 文件的使用

除了背景音乐外，游戏中的许多情节都需要不同的声音效果进行配合，以便增加游戏的拟真感和趣味性，这些声音效果的数字化处理结果是 WAV 格式的波形文件的引入，因为 WAV 文件可以表现的内容十分丰富，所以在游戏中的声响效果一

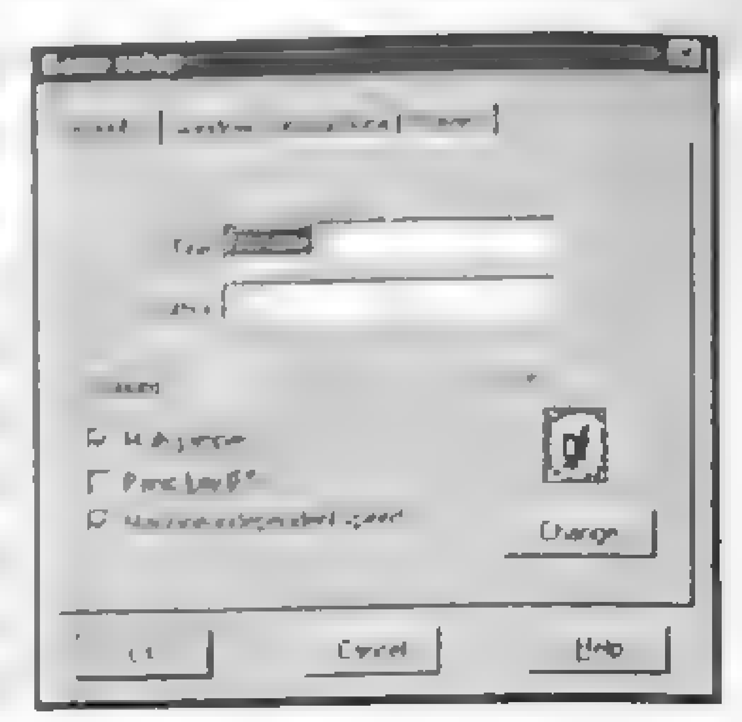


图(7 - 1)



般均采用WAV的文件格式。背景音乐音量，对于声效的使用，不同于MID类型的背景音乐，因为多数声效的调用只在特定动作的发生中同步出现（如：开门声、关门声、开枪射击声等），另有少数部分是在游戏中随机出现。所以，在一般情况下WAV文件的调用都比较短暂，而且要与相关动作同步。尤其是同步问题，如果调用的WAV文件在时间上超前或滞后于相关的动作，那游戏的效果将大受影响，甚至让人难以容忍，这就要求在WAV文件调用时插入点的安排要十分准确，具体方法为：首先进入"事件编辑器(Event Editor)"主界面，然后根据游戏情节的要求，选择需要加入声效的控制项（指事件描述行），在该控制项与声音图标例的交叉编辑格里进行WAV文件调用的设置。以我们的范例游戏为例，在进入"事件编辑"主界面后，我们先为主角的射击配上一个声效，即：当玩家控制的主角需要射击时，玩家便按下空格键，这时，随着射击动作的产生同时发出枪声的效果来。完成这个设定的第一步是先选择事件序列第8行（根据每个人的编辑安排有所不同）的事件动作"Upon pressing spacebar(按下空格键)"，然后在该行与顶部声音图标列的交叉编辑格中点击鼠标左键，与MID编辑一样，这时会出现"Action Edhtor(动作编辑)"的设置窗口，用鼠标右键在"New action(新动作)"上点击后，屏幕出现图(7－1)所示的选择菜单，这一次我们要选的是"Play sample(播放声音样本)"，当我们点下鼠标后，屏幕便会出现图(7－2)所示的对话窗，但这一次提示是"Choose a sample(选择一个声音样本)"。先通过文件和路径的选择把当前目录确定为光盘中的"sample"子目录，然后在该子目录中选择"Weapons"子目录，这时会有许多与武器有关的声效文件，我们选择其中的"Gunol"后"Open(打开)"即可，这时的"动作编辑"框中会增加一条设定"play sample gunol(播放gunol的声音样本)"，再一次点击"OK(确认)"后回到"事件编辑"主界面，我们可以看到，现在的事件行"Upon pressing spacebar"中增加了一个蓝色的编辑点，当鼠标移至编辑格，即会浮动，出现"Play sample gunol"的设定内容来。现在可以试运行一下，在背景音乐的场景中，随我们按下空格键，不仅会出现主角的射击动作，而且同时伴随着清脆的枪声，如果按下空格键的间隔比较短促，枪声也会显得较为密集。当主角的射击声效设置完后，我们可用同样的方法为敌人的射击动作配上声效，但这里，与主角不同的是，敌人的射击动作不是由玩家控制，而是由电脑控制，所以声效的插入调用要选择与其相应的事件块。在范例游戏中，敌兵是否进行射击的判断条件是由我们安放在其所处位置一定范围的虚拟块来决定：当主角踏上虚拟块，敌人便会开枪射击，因此，对敌兵的射击声效我们需要进行设置的事件项共有5个，它们分别是事件序列中编号3到7的5个事件行（根据每个人的编辑安排序列号可能不同）。我们先来设置第一个(位于第3行)"Bobo is overlapping Activel(主角迭盖活动对象1)"，在该行与声音图标的交叉编辑格中，点击鼠标左键进入"Action Edhtor(动作编辑)"设置窗口，然后仍按前面所讲的方法进入声音样本的选择窗内，为了使主角与敌人的枪声有所不同，这次所选的声音文件为"guno2"。现在按下"确认(OK)"后返回事件编辑主界面，我们可以看到在第3行的事件与声音图标列的交叉编辑格中增加了一个蓝色编辑点，把鼠标移到此处，浮动显示出的内容是"Play sample guno2(播放声音样本文件guno2)"。除了这一行外，事件序列行编号4、5、6、7的另外四行事件也需要加入枪声的设置，这是因为主角在其它位置会碰上另外几个敌人的攻击。对后边这几行的设置方法同第3行相同，但更为简单的方法是：把鼠标移到第3行的声音编辑格中按下左键不放，然后把该格的内容拖至第4行的编辑格（需要设置声效的格中）放开鼠标即可。这是一种简单快捷的"COPY"方式，只要编辑内容相同，对任一编辑格中的所有设置都可通过"COPY"，方便快捷的复制到另一编辑点。用上面的方法继续完成第5、第6、第7行的声效设置后，还要增加一项辅助设置内容，这就是：当某一攻击区的敌人被消灭后，位于该处的虚拟图块也应该同时消除，否则，尽管敌人已被消灭，但由于判断敌人进行射击的虚拟图块还在，这时主角进入被攻击区仍会出现不应有的枪声。这项辅助设置的方法为：在事件序列第16至第20行的"当主角射出的子弹碰撞敌人"的事件设置行中，均增加一项编辑内容："Destroy(消除)"，这一编辑设定只需放入该行与其事件对应的虚拟图块交叉编辑格中即可。当声效设置全部完成后，该场景的编辑工作就完成了。这时可以试运行一下看看效果，对不满意的地方进行进一步修改。你还可按上面的方法，为敌兵加上被击毙的惨叫声，主角子弹击毁工事的爆炸声以及爆炸的火光等。当同时出现的事件较多时，有可能影响机器的运行速度，为了得到较佳的表现效果，可以打开文件菜单，选择"Game setup(游戏设置)"项，当出现图(7－3)所示的设置窗口后，在"options(选项)"中，用鼠标在"Multi－samples(多个声音样本)"和"Machine－independent speed(速度与机器无关)"的前边方框内点击左键，这两项被选中后方框内会出现一个对勾，现在点击"OK(确认)"后返回主界面把制作满意的游戏保存起来即可。对于第二关(另一场景)可用同样的方法进行编辑工作，事件的种类和结果可按自己的兴趣随意设置。至此，我们的范例游戏的主体制作已基本完成，下一讲将进行最后的合成处理。

图(7－2)



图(7－3)

第八讲：游戏的合成

当游戏的主体部分完成后，要做的最后工作是合成打包，根据制作游戏的具体情况不尽相同，这部分工作可灵活安排，在我们的范例游戏中，最后的工作可以分为下面三个方面：

一、制作一个游戏封面

一般情况下，当我们开始运行一个游戏后，首先接触到的总是该游戏的封面（开场画面）。对游戏制作者来说，这个开场画面不仅要体现出游戏的主题风采，而且还要通过主题画面上部份交互功能的设置，来向玩家介绍游戏的玩法以及其它注意事项和制作说明。对我们的范例游戏，这项工作较为简单，只需制作一个开场画面和设置几个控制钮即可，具体的步骤如下：

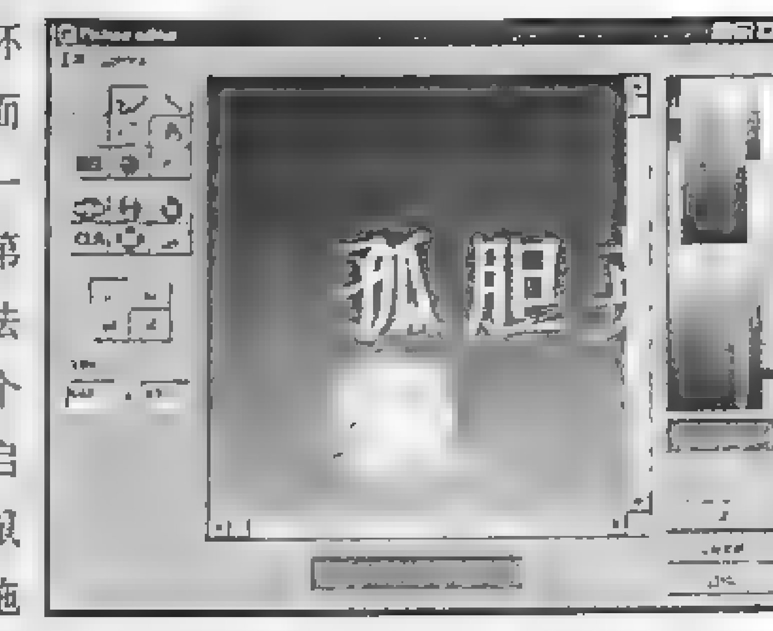


图(8－1)

1. 为游戏加一个开场画面（游戏封面）

游戏的封面，应与游戏主题匹配。所以，最好的方法是自己绘制，但对大多数爱好者来说，动手绘画并不是一件容易的事，因此，还得利用《games factory》的素材库。在光盘的素材库中，有不少精美的画面可以拿来使用，对我们范例游戏所需的封面画，可以选择素材库中"Backdrops: Various"目录下的"Backdrop object1"这一幅。

首先，把编辑状况转到"Srory board Editor(故事板编辑器)"，在这里我们应选择在第三讲中预先制作好的"启动画面"这一层次为当前层次，然后按前面所讲的方法进入该层次的编辑环境。如果在前面尚未制作这一层，现在可按第三讲所讲的方法为游戏增加一个新的层次为"启动画面"，并用鼠标把新的层次拖放到第一格中（摆放到最前边），然后，选择该层次后，进入"层次编辑器"环境。在层次编辑环境下，先用鼠标点击屏幕上方的素材库文字框旁边的下拉标记，当出现下拉的菜单目录后，我们可以选择素材库中的"Backdrops: Varions"这一组，这时屏幕左边的微缩图像中便会出现我们所需的背景图，用鼠标点击第二个名为"Backdrop object1"的对象后，把它摆放在场景中即可。现在我们看到的背景只是一幅单纯的图画，接下来要做的事是为我们选定的背景画面增加部分文字(用做游戏的标题名称和按钮标志)。



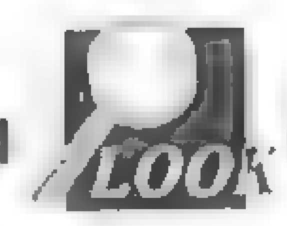
图(8－2)

如果你要使用英文名称，可以简单地通过图(8－1)所示的"Greate new object(创建新对象)"窗口，选择其中的"Tert(文字)"功能，直接为场景加入你为游戏所起的名称，然后把它们调正到合适的大小并摆放到所需的位置即可。

如果你想为开场画面配上汉字标题，可以采用的方法有三种：第一种是：预先在其它图形工具软件中制作一个汉字标题，然后在《games factory》中调入场景中使用。第二种方法是：在汉字Windows环境下，使用图(8－1)对话窗的"text(文字)"功能，输入汉字游戏标题。不过，这种情况下你最好使用经过"威孚公司"汉化的中文版《games factory》，另外要注意的是：用这种方法制作出的封面汉字只能在汉字Windwos使用环境下正常显示。第三种方法是利用《games factory》内含的"图形编辑器"自己手写一个汉字标题。具体方法为：在层次编辑环境下，用鼠标右键点击背景图后，在下拉菜单中选择"Edit picture(编辑图像)"进入图(8－2)所示的"图像编辑"，选择左上角工具栏中的画笔工具，然后在右侧调色板中选择自己喜爱的颜色，用手绘方法在背景上加入所需的文字。这种方法效果不如前两种，但使用方便。

2. 制作一个简介

简介是为玩家提供的游戏说明，内容可多可少，究竟要说些什么，可以随意而定。一般情况下应在简介中为玩家扼要地介绍一下游戏的剧情背景和基本操作方法。对简介的制作最好利用其它图形工具软件。在《games factory》



环境外制作好，并[illegible]文件的格式保存，然后调入《games factory》后，安排在[illegible]与作者，并可[illegible]设置的控制项调用

3. 设定控制项(封面交互使用)

在我们制作的[illegible]中，只[illegible]设定3个控制项就可以了，它们分别是：简介、开始、退出。这三个用与交互的控制项可采用按钮方式布置在开场画面上，它们的作用是：当我们用鼠标点击"简介"时，会出现简介内容的文字说明；当我们点击"开始"钮时，会马上启动游戏的第一关，玩家即可开始游戏；当我们点击"退出"钮后，可以先引出一段文字（也可以不要，你做为制作者的署名可以放在这时出现），文字显示过后，游戏过程结束，进入Windows操作系统。3个控制项的设定工作在进入"事件编辑器"后，简单的创建三个事件项，并把动作设定为"用鼠标点击热区"，然后在相应的编辑格中设定不同的控制响应动作即可(方法可参见前[illegible]讲)

上面的全部工作完成后，游戏封面制作就结束了，下一项工作是对游戏整体的调试与修改

二、游戏的调试与修改

一个刚完成制作工作的游戏作品，往往会存在许多问题，这就是常说的"bug"，因此，应该不厌其烦的反复调试，最好能找几个朋友来共同测试，从不同的角度去运行游戏，尽可能找出有问题的地方，及时予以修改。当然，没有人可以保证自己做出的游戏绝对没有"bug"，但通过仔细的测试，把问题出现的概率降到最低程度还是十分必要的，在修改游戏时要注意，当游戏制作的比较复杂时，游戏中互相关联的因素较多，修改某一处常会使另外的部分产生异常，所以，对经过改动的游戏，更要多次反复测试与修改。当多次测试都不出现问题的游戏，便可以进行最后一步的工作了。

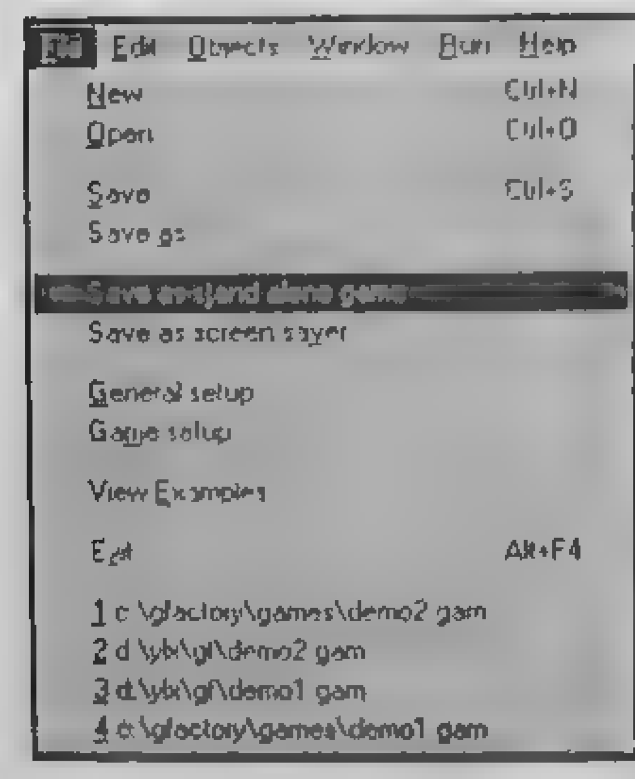
三、游戏包装

制作完毕的游戏，可以向外分发，现在要做的工作是把它们保存为一个独立的游戏软件，一个脱离了《games factory》环境也能正常运行的软件产品来。通常，在利用其它语言编制完一个游戏程序后，要通过编译过程才能把游戏变为独立的，具有可执行程序的软件产品来，这一过程并不十分容易，电脑初学者是难以做到的，但有了《games factory》就[illegible]

[illegible]

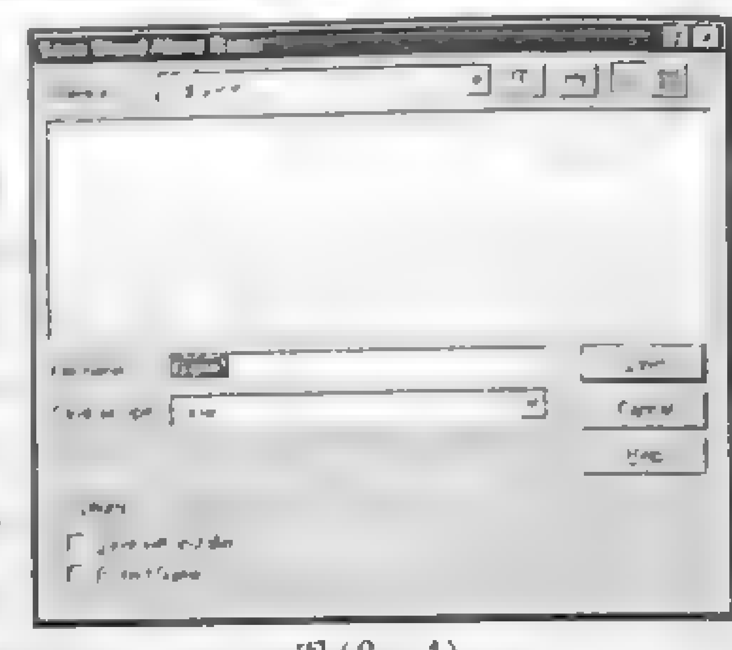
1 "Save as stand alone game(存为独立的游戏)"

2 "Save as screen saver(存为屏幕保护程序)"



图(8-3)

我们[illegible]选择第一种把作品存为一个独立的游戏，在我们点击该项后，会出现一段关于软件使用许可的告知信息，点击"OK(确认)"钮后，屏幕出现图(8-4)所示的对话窗，在这里可以设定存放游戏的路径，游戏的名称，这和一般文件存放格式基本相同，但和一般文件不同的是位于该窗口下方的两处选择项："Save with installer(存为安装格式)"和"Protect game(保护模式)"这两个选择项的系统默认是不选择，如果你选择了第一个，便会在选项前边的方格中出现一个对勾，这会使你的游戏打包成一个带有"Setup.EXE"的具有安装格式的游戏软件来，如果不做选择，则打包为一个独立的"EXE"可执行文件，这样，你的游戏就可以在Windows环境下独立运行了。对第二项选择"Protect game(保护模式)"要慎重，一旦选择了此项，你的游戏将被存为保护模式，其结果是再也不能够在《games factory》中被调入和编辑了，如果你不想让其他人知道你的游戏源程序，这将是你的最佳选择。做完选择后，点击"Save(保存)"钮，不一会儿打包工作便告结束，同时系统会向你报告打包后的结果信息，这样，你的游戏制作工作就全部完成了

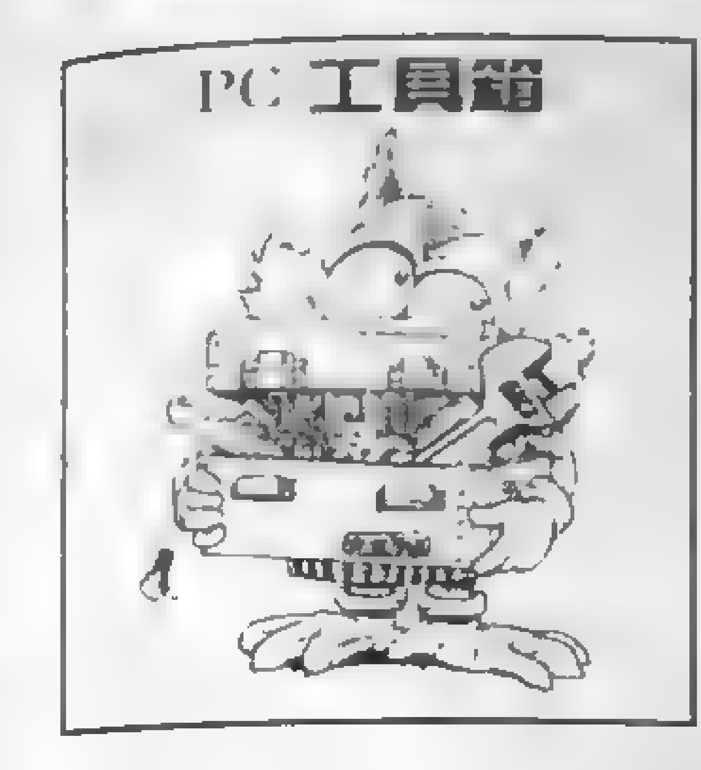


图(8-4)

通过上述八讲，不知广大电脑爱好者是否领略到《games factory》这一优秀开发工具为我们制作自己的电脑游戏所带来的种种便利，如果仍然存有部分疑问，或想更进一步的掌握这一强大工具的使用技巧，可以参考已经出版的《games factory的使用方法与技巧》一书和与此同步发行的光盘《实战游戏工厂》，那里更为详尽的讲述，相信每一位爱好电脑游戏的朋友都能够轻松愉快地掌握游戏工厂的使用方法与技巧，并通过自己的努力，创作出精彩的游戏作品来

(至此，全文完)

本栏编辑/CY



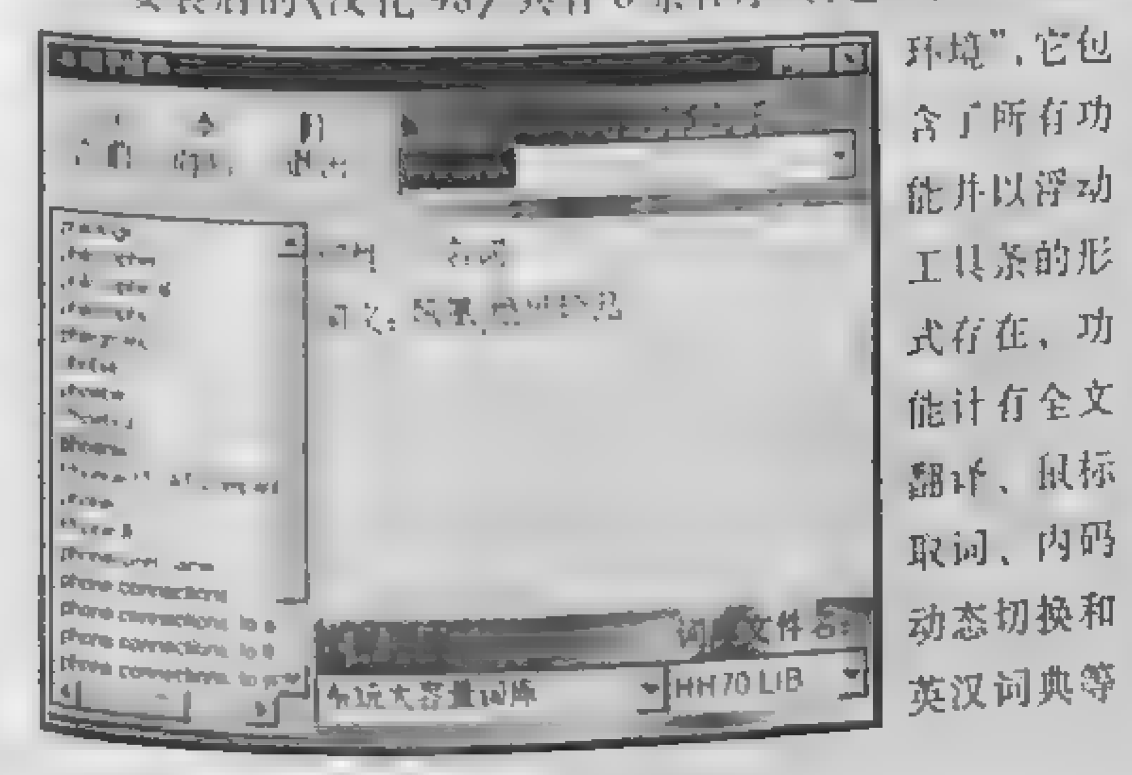
遍尝"天下美味"的《汉化98》

文/张峰

如果汉语能象西文般广泛使用，如果老板不再满嘴"鸟语"，如果兴冲冲找来的《Delphi 4》参考书是中文注解、如果……，唉，要求太多了，现实无情呀！不过，不要沮丧，毕竟还有一处宝地是可以被顽强的你征服的。别怀疑，我的朋友，那就是摆在你面前的大量优秀PC软件，想品尝这天下的"美味佳肴"吗，那么你就不能缺少了她一《即时汉化专家98》(简称《汉化98》)。

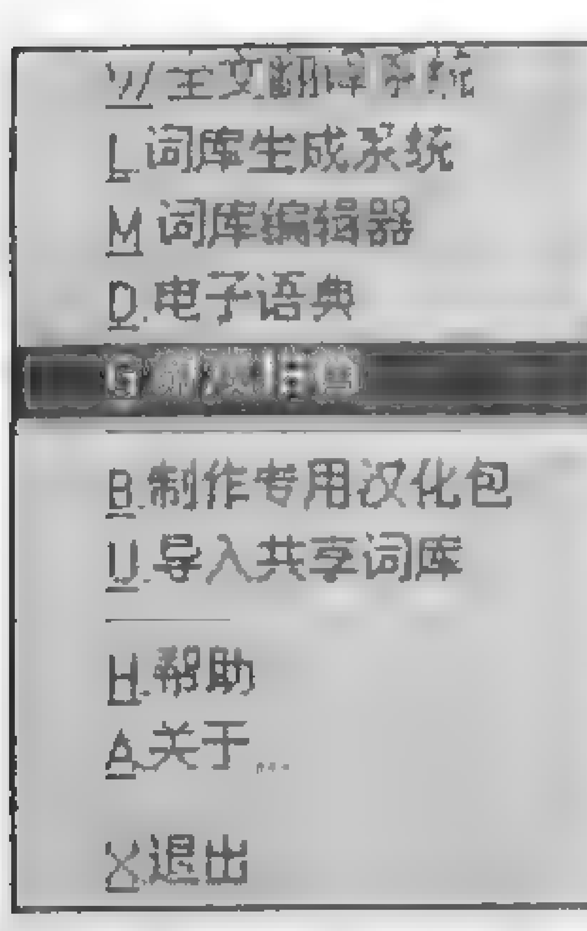
俗话说"姜是老的辣"！《即时汉化专家》从DOS时代就享誉四方，在6.0版后，也迈进了Win95的大家庭，这次的98新版同时支持Win95/97/98，且依然支持DOS（几乎很少有人用了）和Win3.x(朋友们快忘记它了吧，其实不少企事业单位内仍能见到它)、不鸣则已，一鸣惊人！此版功能多多，个个不弱，在同类软件中，算是独秀一枝。

安装后的《汉化98》共有8条程序项，建议执行"集成环境"，它包含了所有功能并以浮动工具条的形式存在，功能计有全文翻译、鼠标取词、内码动态切换和英汉词典等，每个功能往下又有细分类，同时还有诸如游戏拍档、扫描仪OCR识别等小工具，以及任意编辑词库等辅助功能。好一道大餐！(喂！喂！口水流得太多了！)



工具条从左至右依次是：译一全屏动态翻译、抓一鼠标取词、图标一快捷方式启动程序、双一双语菜单、设一设置运行方式、M一其它功能。最左边是拖动条，最右是最小化按钮。

点击"译"，则屏幕上所有英文变为中文。到目前为止，没有一套全文翻译系统能译得通顺（指家用），就《汉化98》的效果来看，与另一著名软件一《东方快车98》旗鼓相当。虽然不通顺，可大体意思出来了，可读性依然算是上乘。在浏览英文网站时，她可派上了大用场：满屏豆蝇般的E文，我想很多人会立刻觉得索然无味了！此刻，来个小小的轻击，嘿嘿，如何，大千世界尽收眼底！别得意，还有更好的：《汉化98》居然支持所有的浏览器(当然包括那个问题百出的微软IE)，确是诸位网虫的佳伴。当然，在设置项中，使用者有权控制翻译的方式：是重质不重速，还是……，就看您的了。



[illegible]，[illegible]式[illegible]。[illegible]在一个[illegible]文件[illegible]范围内，[illegible]限[illegible]格式，[illegible]个人喜好[illegible]分别对照翻译[illegible]。在[illegible]入过程中，[illegible]开文件的方式翻译，[illegible]可直接利用鼠标[illegible]文[illegible]放入翻译框内，而不论格式是 TXT、HLP 或 DOC

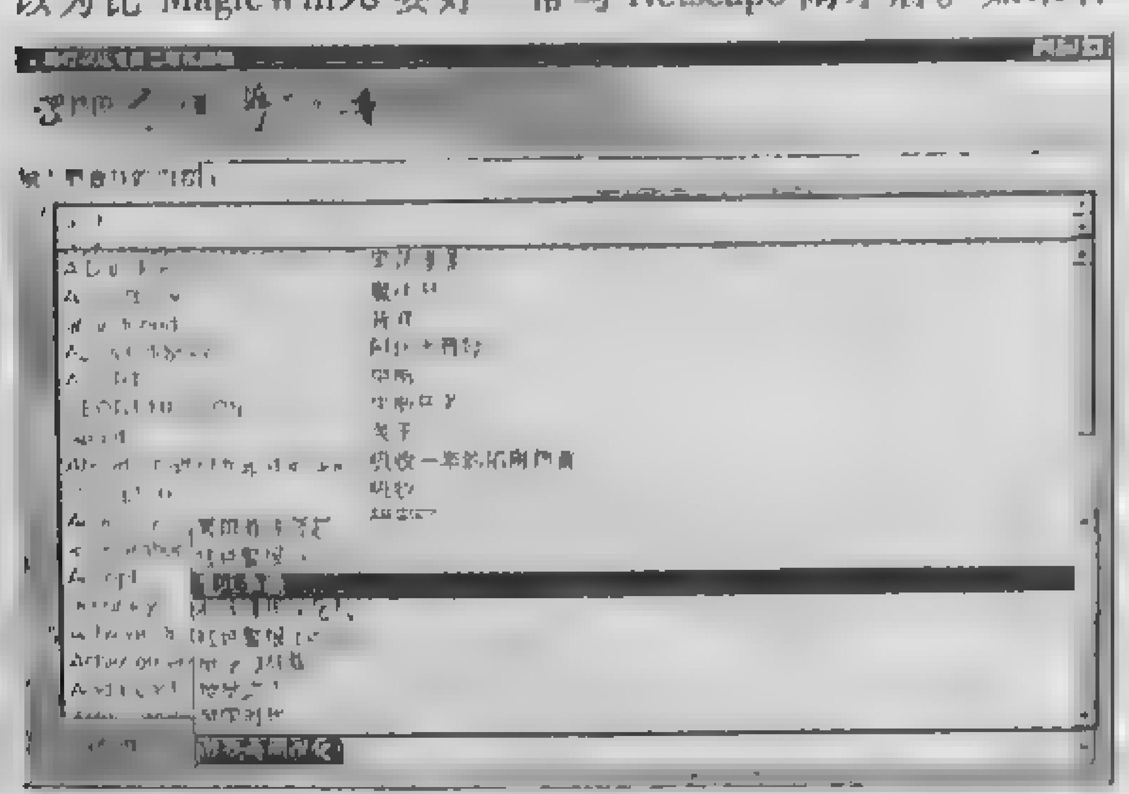
若不想搞得大张旗鼓，鼠标取词是个好办法，有 3 种模式：词、短语及句子。模式间的切换可在"设"中改变。单词翻译不足为奇，短语和语句的翻译才是精髓所在一翻译的准确性极高！有心学英语的各位可用它作练习的信了

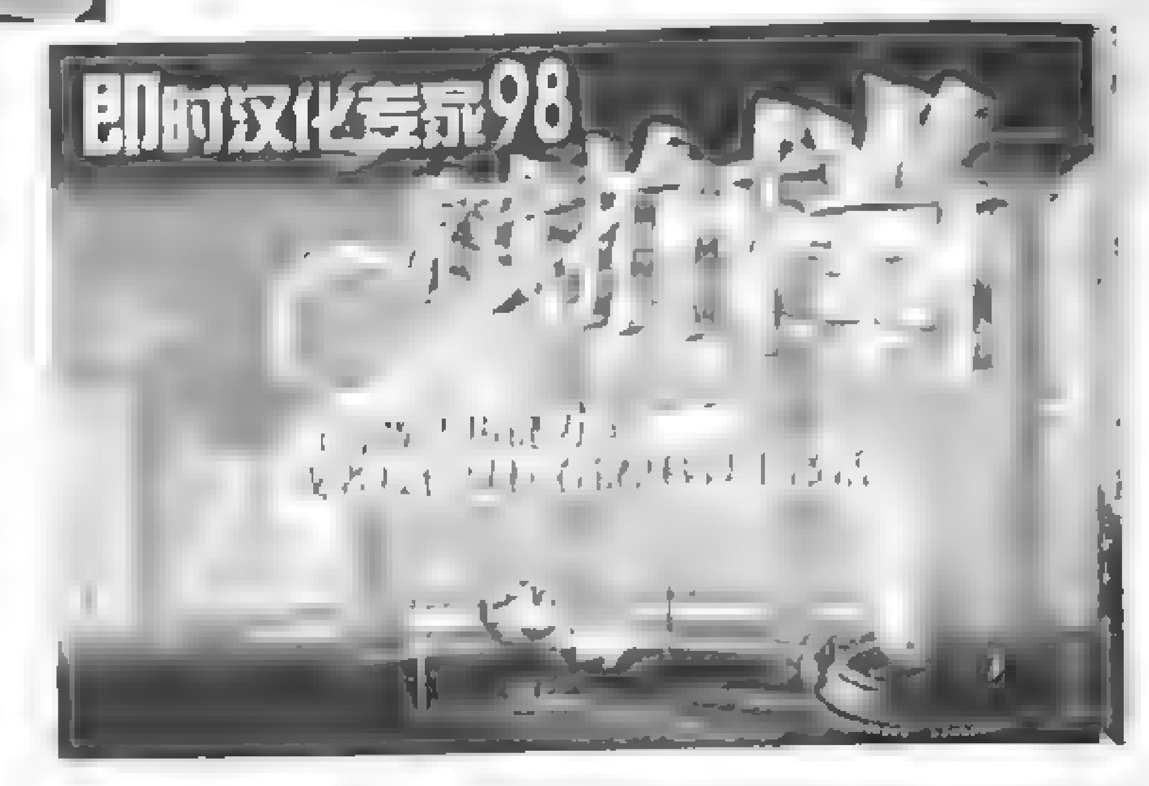
此外，屏幕选取式翻译可真让我对《汉化 98》刮目相看了：按住鼠标右键移动并圈出一块区域，松开后即可出现此区域的译文，向各位强烈推荐此功能！其实，除去使用电脑时日尚浅及 E 文不灵者，全文翻译利用率不高，倒是"断章取义"经常用得着，因此，善用你的鼠标吧！

工具条上的那个小图标不可小看它，很有用处！由于浮动工具条是按 "Aways on top" 设计的，因此点击工具条来执行程序可比手忙脚乱地寻找程序项或是频频使用切换大法来得方便。将一些常用的如：Explorer、UltraEdit、WinAmp 等整编人条，感觉只有一个字：爽！

"双"嘛，简单得很，就是执行后，软件的菜单栏会以中英对照方式显示，这对准确理解原意及学习英语颇有帮助

《汉化 98》另一值得青睐的特点就是她的内码动态切换，实可媲美其它专业软件（如 Richwin、南极星等）。内码支持 GB 与 BIG5，在各种浏览器下的效果可圈可点，笔者以为比 MagicWin98 要好一常与 Netscape 闹矛盾。如果看





[illegible]网虫高手，相信选择她不会让您失望。字库方面，可以用[illegible]字库和自带字库，当然要是您的 Win9. X 是英文版，选择系统字库后，可就啥也瞧不见了！

《汉化 98》的用户词库生成系统是一个集编辑、排序和生成于一体的处理系统，当你觉得软件本身的词库已无法应付日常所需，或是觉得翻译不够完美时，可由此任意增加及修改她，使得这个良师益友得以继续伴随在你左右

电子词典在文章翻译、鼠标取词的前后夹击下，所占份量可谓大减，由原来的主力军变成了一份小附属。

好啦，介绍了一大堆，具体使用还有很多技巧，在此无法细解。最后，压箱底的来了：游戏拍档。爱玩儿的各位，在游戏中可不是那么容易就能见到工具条了，且词库里关于游戏方面的名词也很少（是不是该建立个游戏用语外挂词库呢），这时这个拍档可就堂而皇之地登场了：它可以热键激活，也可按住鼠标右键 2 秒以上激活，就象 FPE 一样。它内含游戏专用词库，同时还针对热门游戏作了专类详解，很是方便，且提供抓图功能，真是游戏迷的一大福音！

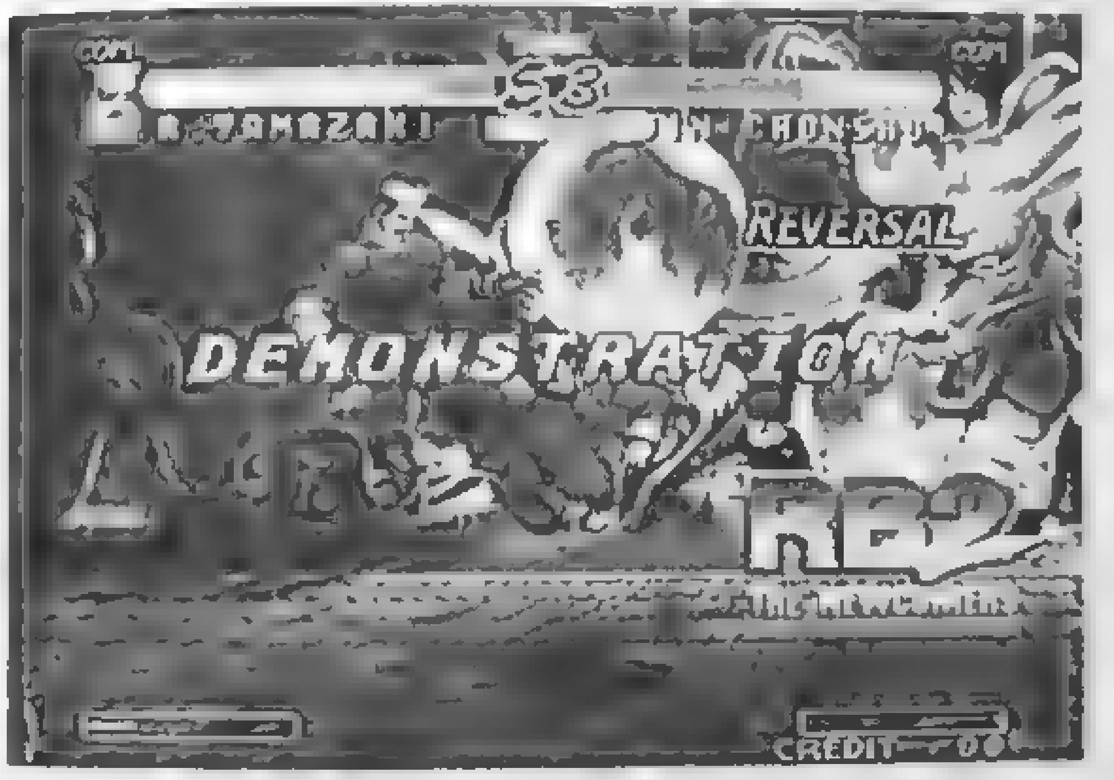
优点多多，但毕竟没有完美无缺的作品，挑些"骨头"也在所难免：若在内码转换中加上 "Auto 中文"一项，就可 GB 与 BIG5 同屏显示了；没有支持日文与韩文显示也让人觉得少许遗憾；自带字库的显示还不十全十美；希望能加入输入法；抓图功能较弱，应适当强化。真希望能尽早见到《汉化 99》，期待着更美丽的她！

刷新屏幕
✔ 使用自带汉字
使用系统汉字
✔ 简体汉字
繁体汉字
选择内码方式
✔ 鼠标抓取单词
鼠标抓取短语
鼠标抓取整句
翻译设置...

超越极限的模拟器
——NeoRAGE!

文/Monster

似乎总有这么一条默认的规律：模拟器总运行着已经被淘汰的游戏，什么任天堂、世嘉等等。总比当前流行的游戏要低一个档次，所以很多游戏机玩友对模拟器的评价只有两个字：落后！ 模拟器真的无法打破这个规律吗？当然不！这就转到了我们今天的话题：目前因特网上最最热门的模拟器——NeoRAGE!



NeoRAGE 是街机模拟器 RAGE 的作者 Anders Nilsson 和 Janne Korpela 两个人的作品。模拟对象是 SNK 现在仍使用的 16 位家用机/街机——NeoGeo。大家一定还记得以前那个 NeoGeo Emulator 吧，就在它宣布停止开发后没多久，NeoRAGE 就诞生了。由于 RAGE 小组有着丰富的模拟器编程经验，所以 NeoRAGE 的第 1 个版本就能够与 NeoGeo Emulator 相抗衡，有些方面的指标甚至还超越了这位前辈

NeoRAGE 更新很快，一般每两个星期就有新版本面市。每次更新内容不外乎两样：修正上版的 Bug 和加入对更多、更好的游戏的支持。0. 2 版更为我们带来了很多经典游戏：《96 格斗之王》、《侍魂之斩红郎无双剑》、《Real Bout 饿狼传说》特别版、还有 SUN Soft 出品的搞笑格斗游戏《火热火热 7》。

听起来是不是很令人激动？因为 NeoRAGE 已经把模拟的游戏出品年限推移到了前所未有的 1996 年。不过别以为 RAGE 小组因此而满足，他们又开始向更新的技术挑战：GIGA Power——SNK 最新的卡带容量扩展技术，使 NeoGeo 的容量能够突破原来的极限。目前已知使用 GIGA Power 技术的游戏有两个：《Real Bout 饿狼传说 2》和万众期待的《The King of Fighters' 98》。这看起来似乎有点可望不可及。其实所有这些，RAGE 小组已经模拟出来了！

如果你有勇气花几个小时从网上下载那个 28MB 的庞然大物，那么就可以比任何次世代玩友提前很长时间玩到 SNK 今年 4 月才推出的《Real Bout 饿狼传说 2》了！当然值得我们模拟器玩家骄傲不止于此，其他还有 SNK 今年的招牌射击大作——《合金弹头 2》、96 年的《侍魂之天草降临》和梦工房的 98 横版射击游戏《Blazing Star》……

要拥有这些，你需要的仅仅是一台带有 64MB 内存的多能奔腾！下面让我们看看 NeoRAGE 的使用方法：首先要下载 NeoGeo 的 BIOS 文件，将 "neogeo. rom" 和 "ng-sfix. rom"放到"neorage. exe"的同一目录中。然后使用命令行"neorage 游戏目录名 参数"的方法运行。

NeoRAGE 支持 ZIP 格式的 ROM，所以将游戏目录名换成 ZIP 文件的全称（要带上 . zip 的后缀），NeoRAGE 会自动从压缩包内读取游戏，这无疑节省了很多硬盘空间。因为 NeoGeo 近期的游戏都异常庞大，象《RB2》，解开后要占





70MB 硬盘空间！所以使用 NeoRAGE 的 ZIP 支持功能有时会省去很多不必要的麻烦。建议使用 NeoRAGE 前安装 SDD，有了 VESA 的支持，NeoRAGE 可以使用隔行显示的方式(使用 -s 参数)，这样可以避免显示时出现锯齿，不过在配置较低的机器上会严重影响速度

NeoRAGE 成功运行之后，按 |TAB| 键可以进入系统菜单，这里可以更改模拟器的各种设置：

Machine Options：Language—设置语言，System—设置街机/家用机，MVS Setings—街机机板设置

Controls：设置 1P、2P 控制，支持手柄(4 键手柄、Sidewinder 或 Gravis)或者键盘，Redefine Keys—键盘设定，Gamepad buttons—按键设置(只对 SideWinder 有效)，Hotkeys—热键定义

Reset、Resume game：复位、继续游戏

不过很遗憾，目前 NeoRAGE 还不能出声.

令人激动的东西讲了一大堆，下面聊点其他的事情

如果你经常关注 NeoRAGE 的动向，那一定经常听到"ROM List"这个名字。绝大部分 NeoGeo 的 ROM 都是他们复制到电脑上的，可以说没有他们就没有今天的 NeoRAGE。每次 NeoRAGE 支持新的游戏，过几天你就能在 ROM List 站上找到它们，两个小组配合十分默契。国外很多模拟器爱好者甚至喊出了 "NeoRAGE + ROM List = 95% 真 NeoGeo" 的口号。

其实能复制 NeoGeo 游戏的并不止 ROM List，有个名叫 NAZ! 小组也同样可以，其实目前能在网上找到的大部分 CAPCOM CPS2 的 ROM 就是他们复制的。前些日子 NAZ! 曾加入了 ROM List，可第 2 天就宣布退出了，原因嘛—性格合不来。

NAZ! 和另一班朋友在网上聊天时发现其他模拟器爱好者嘴里除了 NeoRAGE 就是 ROM List，别的什么都不提。让他们非常恼火，因为 NAZ! 也复制过很多。于是 NAZ! 和朋友成立了另一个组织：NeoCharity。它送给广大玩友的[illegible]（[illegible]）[illegible]，第 2 个就是[illegible] SNK [illegible]《合[illegible]2》[illegible]这个模拟器爱好者[illegible]地来到我们身边。

[illegible] ROM List 和 NeoCharity 双方火药味越来越浓，NeoCharity [illegible] ROM 都出现了不同程度的问题，[illegible]知为什么，ROM List 在 NeoCharity [illegible]《[illegible]2》[illegible]在自己的页面上写道："和往常[illegible] NeoRAGE 上运行。" 这下激怒了 NAZ!，[illegible] "各位没看到 ROM List 也有 5 次复制[illegible]"NAZ!"公布了《合金弹头 2》的补丁后，ROM List 又在聊天室中评论："新补丁还有问题，《合金弹头 2》仍无法运行。"但 NAZ! 请 RAGE 小组确认，这个补丁没有任何问题。于是你 ROM List 出一个《天草降临》，我 NeoCharity 就出一个《RB2》，ROM List 没有大作品好出，就一下复制 5 个 ROM，以量抵质。双方的矛盾日益激化……到现在还没有分晓

另一个问题是黑客。当 NeoCharity 公布《合金弹头 2》时，NeoRAGE 0.2c 还不能运行这个游戏，于是几个黑客通过调试工具分析了 NeoRAGE 的源代码后破解了 NeoRAGE，使其能够运行《合金弹头 2》(当然非常勉强，有很多图形 Bug)。作者马上对此做出了反应：在 0.2d 版的模拟器中第 1 次运行《合金弹头 2》时，可以看到作者抗议黑客的屏幕；另外说明文档里，作者也告诉大家不要指望最近 NeoRAGE 能支持声音……

好了，这次的快报就到此为止吧，用 3 个外国网友的讨论来结束今天的文章：A："我的机器有 48MB 内存，可以运行所有的 NeoRAGE 游戏！"；B："我的机器有 24MB 内存，可以运行所有的 NeoRAGE 游戏！"；C："我有一台 286，也可以运行所有 NeoRAGE 游戏"……

作者：Email: Monster@bj.col.com.cn
主页：http://www.clido.net/monster



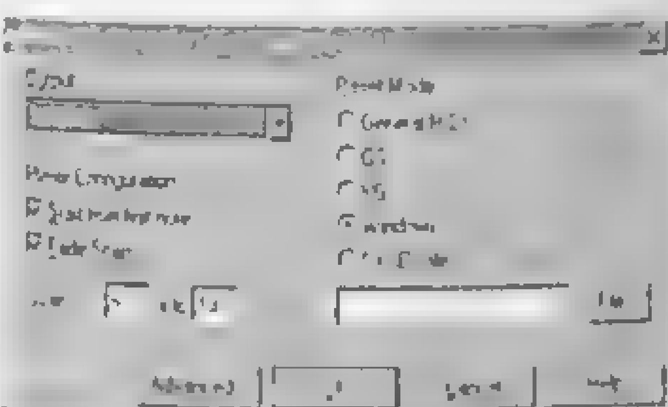
最棒的 MIDI 播放器 vanBasco's MIDI Player

■文/兔子 Roger

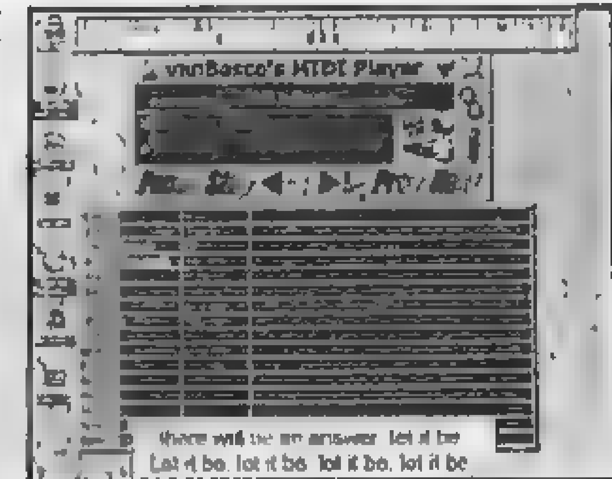


对于像笔者这样口袋里缺钱的人来说，电脑最可以省投资的就是声卡。可当杂牌声卡真的安在电脑上后，那廉价 OPL-3 芯片发出的叮咚声又实在难以尽如人意，于是，软波表便成了我电脑中不可缺少的佳宾。在中山裕基的 WinGroove 后，请到了专家捧场—Yamaha S-YGX70(二者优劣之比不在本文讨论范围之内)。欣喜之余总觉得 S-YGX70 的播放界面也太那个……朴素吧！还好，再真诚相约，来了 vanBasco's MIDI Player(Ver 1.04)之后，问题终于解决了

这款由德国人 Daniel Pustka 和 Bastian Tugemann 制作的 MIDI 播放器最大卖点就在于它不仅支持一般的标准 MIDI (mid)、微软的 RMID (rmi)，居然还支持 Karaok (kar)！



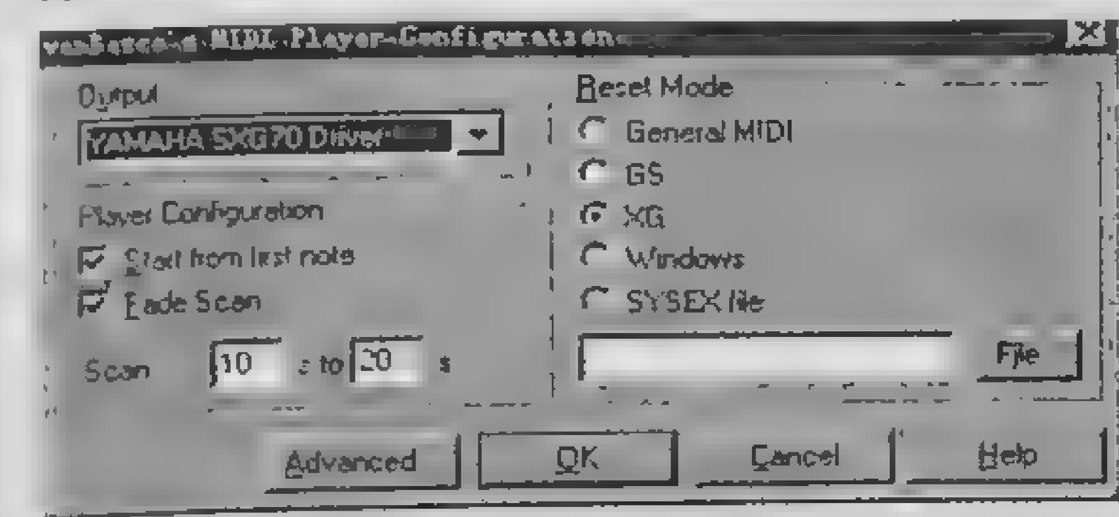
启动 vanBasco's MIDI Player 之后，呈现在面前的是一个非常实用、高效又不失古典风范的"木制"平台。它由模拟钢琴键盘、直观形象的数字按钮面板、16 音轨控制台和可以"Always on top" 的文本信息窗 4 部分组成。当播放内含 Karaok 歌词信息的 MIDI 曲时，染色字幕便会在文本信息窗口内一行行地显示出来。如果你喜欢，还可以直接将整首歌词复制到剪贴板，留作日后整理收集用。就算播放的是普通 MIDI 曲，这个信息窗也可以完整地显示乐曲内含的全部信息资料，如版权声明、作者情况和配器名称等。另外，你也可以在一首普通的 MIDI 曲中选择任何一条音轨，通过 16 音轨控制台对其音量进行隐去或加强等操作。



vanBasco's MIDI Player 提供了一个体贴的设置窗口，在"Output"(输出设备)中，可以选择你的 MIDI 输出设备。当然，如果你有那个黄金插脚的 AWE64 或是任何一款带个 6MB 或 8MB ROM 的 PCI 声卡，不用说你都知道该选什么；而像我等靠软波表支撑 PC 音频的人，则可以根据自己耳朵的好恶来选择 Yamaha、Roland、WinGroove 或者是随便其他什么软设备。相应的，在" Reset Mode" (复位模式)中，" GS" 对应的是与 Roland GS 合成器相兼容的设备及在 GS 模式下工作的 XG 设备；而"XG"对应的则是在 XG 模式下工作的 Yamaha XG 设备；至于 Win95 最好对应像 AWE32 这样的声卡；如果你的输出设备与 GS 和 XG 模式都不兼容，那么就选择 GM(Genaral MIDI)模式吧。

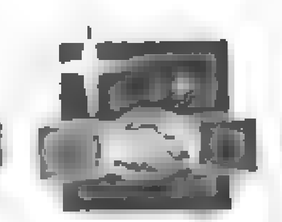
一切设置正确后，就可以端坐下来欣赏 MIDI 曲了。vanBasco's MIDI Player 还提供一个最大可至 999 首乐曲的播放列表工具。

如果你对这个软波表播放器感兴趣，就去 http://www.vanBascos.com 下载吧，不过要记住，只有 30 天好用。因此，要么花 9.95 马克(大约合 20 至 25 美元)注册一下(不过这对广大玩家好象不大实际)，要么吗……不要理我，自己去想吧！



编者：在我们的《98 配套光盘》(中)将会有这款软件。

本栏编辑/Chance



网络窗口



60分钟网站速成

文/黄化



60分钟就可以建立好自己的网站(不仅仅是主页)?是的，只要60分钟，即使以前你对此没有任何经验。感兴趣吗?那么就快开始吧。我把整个过程分为以下6个步骤:

一、准备工作

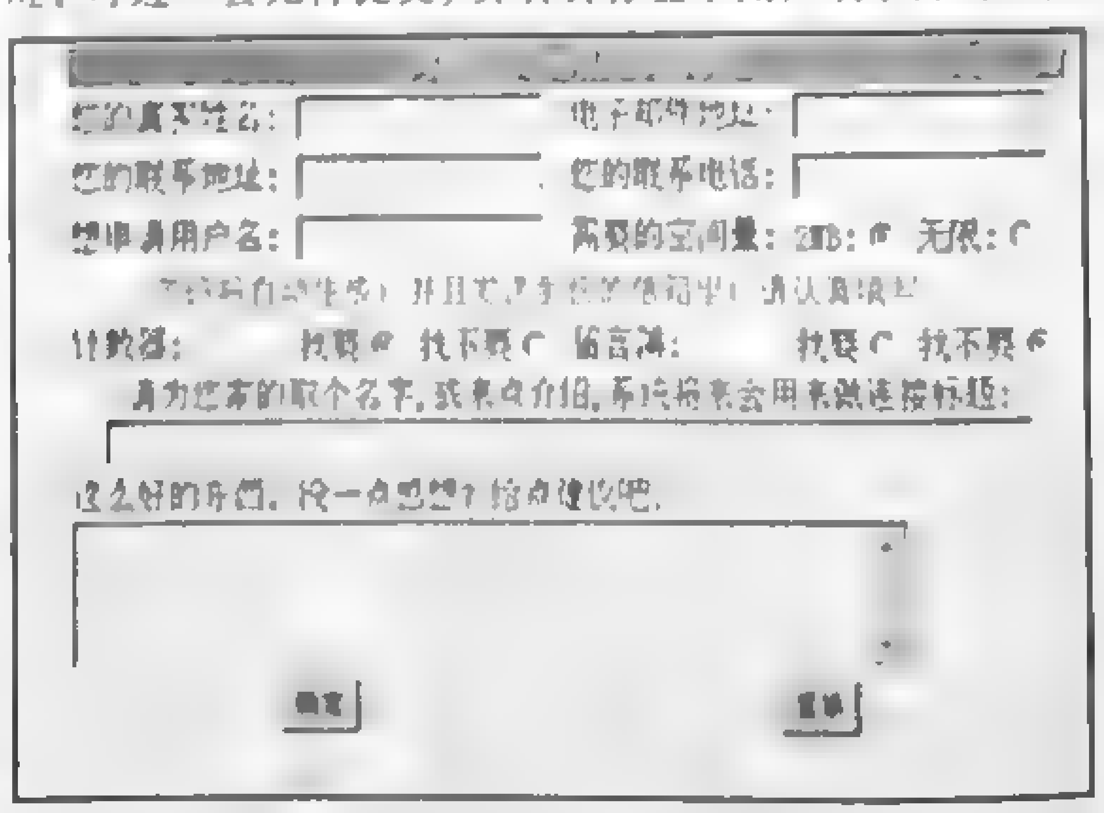
在正式制作你的个人主页前，请先在电脑上安装"IE4.0"完全版和"CuteFTP"，这些都是免费或共享软件，很多网站都可以下载。

二、申请主页

首先申请网站的主页空间。现在提供主页空间的ISP服务商很多，但要在60分钟内建立自己的"家"，只能在具备"在线即时申请"服务的服务商那里完成这项工作，这样的ISP并不多。前段时间自贡热线曾提供这种服务，但现在已经停止了。这次向大家介绍一个新的服务商:"天府热线之锦江春色"。这是一个专门提供免费个人网站的站点，支持"即时申请"，可使用FTP维护，容量限制10MB，文件上传速度特别快。

(图1)

键入"www.tianfu.net"进入"天府热线之锦江春色"站点，点击"用户注册"，随后出现"天府热线免费个人主页细则"页面，详细说明了用户规则;点击"我同意以下要求"，注册登记会出现用户申请表格(图1)，输入用户名、密码、联系地址等;填好后"提交"，下页会告诉你，申请空间成功(有时同时申请的人较多，点击"提交"后，没有反应，可过一会儿再提交)并告诉你登录用户名、密码及网址，不用记下它，几分钟后你会收到一封电子邮件，上面有详细的用户信息及"注意事项"。现在你就可以上传自己的主页。当然了，主页还没开始做(编者:讲话不要这样"大喘气"好不好!)。另外，如果你联接"天府热线之锦江春色"的速度较慢，也可以考虑在"网虫之家"申请主页空间，网址为http://home.hn.cninfo.net，申请步骤与前者相同(图2)。



(图2)

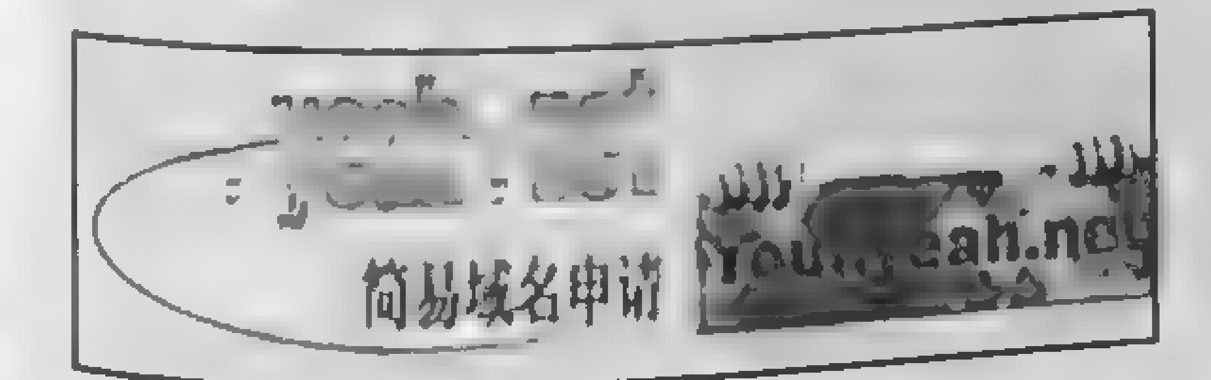
三、制做主页

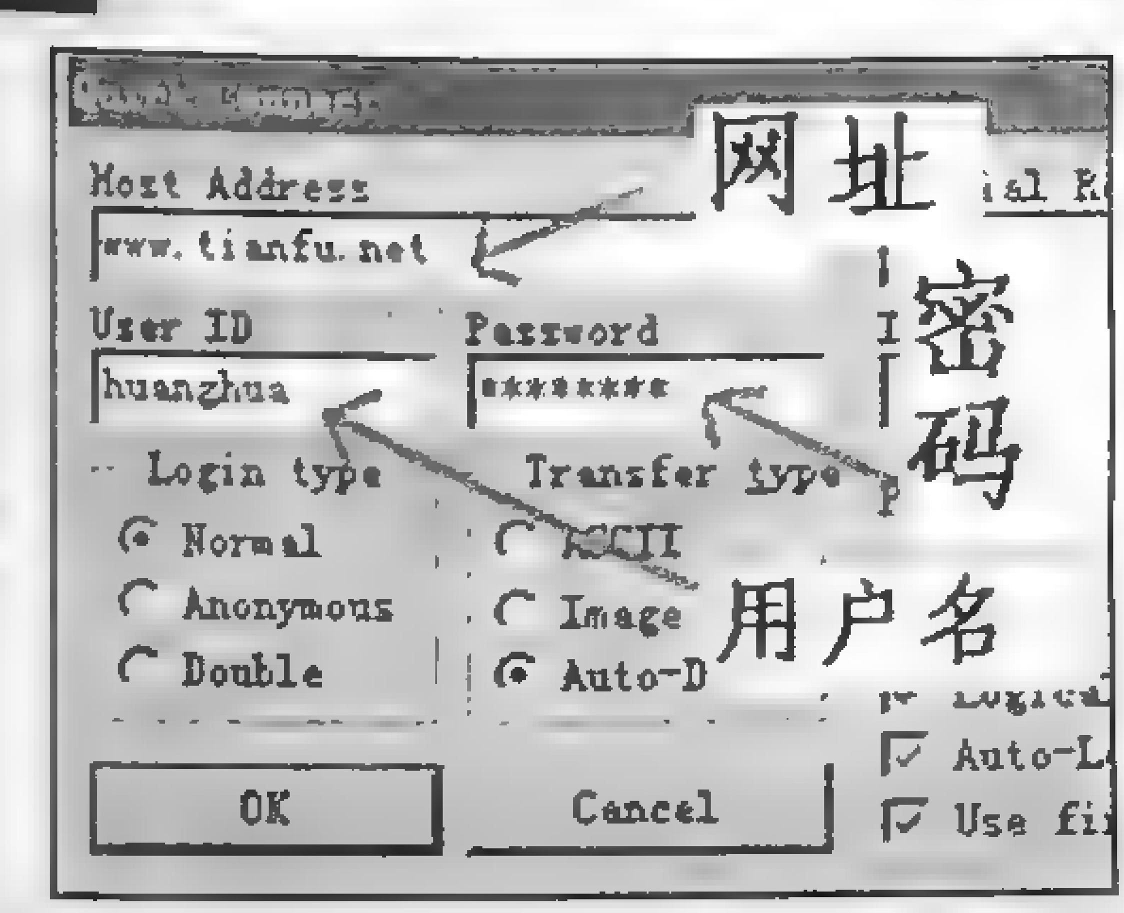
我们把主页制做限定在40分钟时间内完成，这足够了。打开IE4.0完整版所附的"Frontpage Express"，在"文件"中击"新建";在随后的"新建网页"表格，选"个人主页向导";在下面出来的一张表格中，选择主页的主要章节，可以根据你的兴趣、爱好选择，建议选"职员信息"、"个人兴趣"和"联系信息";按"下一步"，在弹出的表格中输入当前页的文件名和网页标题—按"天府热线之锦江春色"的要求，应在"网页URL"栏中键入"index.htm"，网页的标题自定，如"××的奇妙世界";下一步编辑你想在"职员信息"中向外界发布的个人资料，要求输入一些有关个人兴趣的项目，例如"PC Game"、"Pop Music";接下来一张表里，填好自己的联系地址，击"完成"后，这个"个人主页向导"就OK了。

Frontpage根据向导自动为你生成一页主页，你可以看见，它包含有标题、目录和一些具体内容。你可以根据自己的兴趣爱好，改变这些项目，如在"个人爱好"中加入自己的爱好，可以像编辑普通文档那样编辑主页。如果希望主页更漂亮，可以考虑增加图片和背景。这需要事先准备好素材(如个人照片)，然后点击"插入"并选择"图像"，注:图片和这一页最好放在同一文件夹中，以免出错)，光标指的地方就是插入图片的位置，可以使用"左对齐"、"中对齐"、"右对齐"固定图片方向;在"格式"中选"背景图象"并打勾，就可以选择一幅图作主页背景;也可以不用图片，而选择背景颜色。如果喜欢，还可以给你的主页做一些链接，使访问者进入你的网站后，点击主页上的文字可以进入其它站点:请在"插入"中选"超级链接"，在因特网选项中选择链接类型为"http:"并输入链接目标的网址，如"天府热线之锦江春色"网址:www.tianfu.net就可以了。如果想让别人一按网页上某句话就出现你的E-Mail地址，可以在链接类型中选"mailto:"并输入邮箱地址。到此为止，主页制作就算完工了，保存这一页，接下来就是主页上传了。

四、上传"作品"

上传主页既可以用"IE4.0"完整版附带的"IE4.0 Web发布向导"也可以用"CuteFTP"主页上传软件，由于"IE4.0 Web发布向导"在上传主页的同时还加入一些无用文件，所以用"CuteFTP"速度快些。





(图3)

进入"CuteFTP"，先退出屏幕上出现的软件"FTP Site Manager"画面，点击左上角"FTP"的"Quick connect"选项，会出现一张表格(图3)，在"Host Address"里面填入"天府热线之锦江春色"的地址"www.tianfu.net"，然后在"UserID"下填入用户名(申请时填的英文用户名)，"Password"下填入用户密码。如果忘记了可以看"天府热线"发给你的E-Mail，填好按"OK"。

拨号进入，过一会儿出现一张名为"Login Messages"的欢迎表，进入后，"CuteFTP"被分为两半，左边是你的硬盘文件，右边是你的服务器空间。从你硬盘的相应文件夹中把那些主页及相关图片用鼠标移入右边服务器栏内，移动文件时，"CuteFTP"会问你"Upload 1 selected files?"选择"OK"。文件传完，请不要忘记删掉服务器上原来的首页文件"index.html"。

到这里，你的网站终于大功告成了，算一算时间，嗯……还没到60分钟嘛!

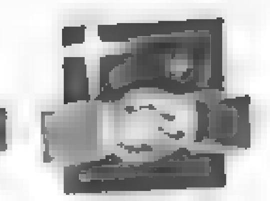
五、检查欣赏

下面该是在浏览器中自己检查网站了，看看真正建好了没有。在浏览器中键入"www.tianfu.net/~用户名"("网虫之家"为"http://home.hn.cninfo.net/home/用户名")，接下来，等待你漂亮的网页翩翩飞来吧。

六、补充说明

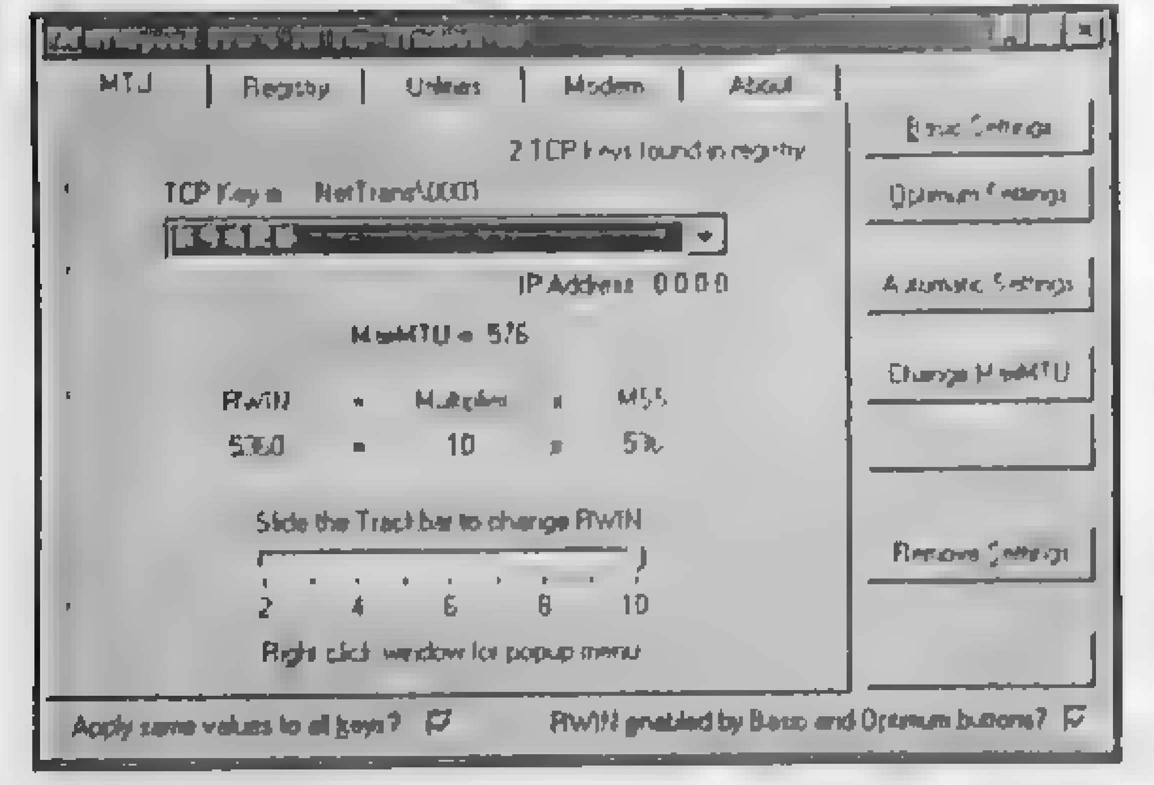
如果嫌网址太长，你可以去"http://my.yeah.net"申请一个简单的网址，如"http://用户名.yeah.net"(图4)，如果还想在网站中加入"留言本"、"计数器"等，请与该站管理员联系，或来我这里看看"http://hh.yeah.net"，有详细说明。

嗯……还剩几分钟，我该去喝口水了(^o^)，BYE!



MTUSpeed 加快你的"猫"

如果阁下是一只地道的"网虫"，那您十有八九会在装上 Win95 后对注册表做一番"大刀阔斧"地修改；但如果您和我一样只是个网络初学者，虽然厌恶那几十字节/秒的联网速度，但改过注册表后却索性连一个字节都不传了，那么看看这篇文章吧，下面介绍的这位仁兄足以让您体验到"冲浪"的感觉！



我们的主角"MTUSpeed"是由几位来自苏格兰的朋友编写的网络加速软件，旨在修改 Win95/NT 注册表中"MTUSpeed"、"DefaultRcvWindow"、"PMTUDiscovery"、"PMTUBlackHoleDetect"、"DefaultTTL"和"DefaultCacheSize"的数值。它们的大部分主键在注册表中默认没有赋值，所以要硬给它们加上主键和串值得话……有胆量就试试:)，否则还是看看我的推荐吧。

MTUSpeed 的使用很简单。首先在 MTU 列里，点击"Change MaxMTU"，在"New Value for MTU"中填入"576"；然后把"Slide the Tarckbar to change RWIN"一栏拉到"10"(尽管推荐值为"4")。

下来"Registry"一栏，把"Time To Live Active"的"Enable"选中，并将"Time To Live－Hops"选中"255"，再点击"NDI Cache Size"中的"64"，然后"Updata Registry"并重启计算机，就大功告成了

慢！在重启之前，我们还有一点事情要做。打开您的 system.ini 文件，在 [386Enh] 段加入以下语句"com?buffer = 1024"，其中"?"为您 MODEM 的串口号。

重启之后再拨号上网试试，阁下会感慨：原来我的 MODEM 可以跑这么快！不过奉劝一句：最好在晚上—准确地说是凌晨—上网！这样就可以在网上"驰骋"了。不瞒您说，我在 4 点上网，白天无论如何也联不进去的《横扫千军》主页，一次就成功了且速度奇快，令人吃惊。

软件剩下的几栏不值一提：一个是测速度的，一个是设置 MODEM 其他参数的，还有就是说明文档，倒是它这份文档把软件对注册表作的改动列得一清二楚，诸位有兴趣不妨自己逐一试试，但据我的经验还是让 MTUSpeed 替您修改更安全些。

强调一点，这是款免费软件，最新的 MTUSpeed4.10 可在 www.download.com.cn 下载，记着要用"软件列表"找呦。

编者：请作者速与编辑部联系，文章是收到了，可您的尊姓大名和联系地址呢？有稿费呀！！

本栏编辑/Chance



精彩的 Millennium G200

■文/联合测评室

世界上最大的图形芯片及加速卡制造商—加拿大 Matrox 图形公司，成立于 1994 年 4 月 1 日。它在全球范围大约有 450 名员工，其中有半数以上的技术人员从事硬件设计、软件开发和技术支持。作为一流专业图形芯片制造商，它肩负着 3D 技术前沿的开发任务。Matrox 图形卡 97 年市场份额占到 33%，位列世界第一。它最先设计并开发出 64 位图形处理器，最早利用 PCI 总线和 AGP 总线结构，每次推出的产品都是速度最快，性能最好，在用户中有着良好的口碑。

Matrox 最引以自豪的新产品—Millennium(编者：中文为"美林尼亚") G200 为配合用户使用高品质大屏幕显示器，特别提供 230MHz/250MHz 的 RAMDAC 数据传输率。使那些希望得到高分辨率、真彩色、高刷新率效果的电脑用户如愿所尝。Millennium G200(以下简称 G200)力求获得最佳的 3D 特效，使用了先进的系统结构来提高运行速度。G200 芯片内置智能化、超级传输管线的浮点运算机构和数据采集引擎系统；可以高速运算全部 D3D 和 OpenGL 数据，包括多边形生成率、实时渲染系统和特效处理。另外，G200 在内部进行数据采集时，使用的全部是 32 位精度，可以充分保证图像更逼真、精细。

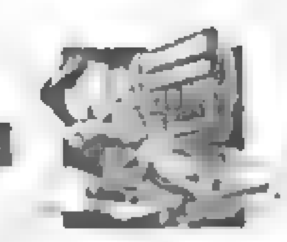
在 1024×768×32Bit 色模式下，G200 测试得分超过其它显卡在 16Bit 模式下的结果。这样显著的领先差距源于 G200 率先采用了 128 位独立双重总线的结构，较之以往落后的 64 位总线，优势不言而喻。即便和现在广泛流行 128 位数据通道结构相比也毫不逊色。这种 128 位独立双重总线，采用两条可并行工作的 64 位总线。既不同于单根 128 位总线结构，也不同于 64 位总线结构，它从根本意义上提高了图形加速卡的处理能力和运算速度。它将数据带宽拓展为过去的两倍，这种结构上的加速是相当彻底的。

G200 对 CPU 的低占有率是众所周知的，只有这样，在运行程序的同时 CPU 才有足够的资源去进行其他演算，从而提高系统运行速度；对 CPU 依赖性低，也可以更好地在低挡处理器上运行：在 66MHz 总线的 PⅡ－233 上也可以获得接近 100MHz 总线 PⅡ－400 的操作速度。

G200 是标准的 AGP2×产品，完全支持 AGP 特性。特别值得一提是，在不使用 AGP 内存的情况下，可以在 AGP 1X 的主板上获得同样出色的运行速度，且十分稳定。各种测试软件表明它在 66MHz 总线环境下工作丝毫不比 100MHz 下差。G200 所有的功能是通过一颗单一加速芯片完成的，集成度之高令人咋舌！

G200 在视频性能方面保持了 MGA 产品在这个领域的优势。它有一个高质量，高性能的视频引擎，使用户得到全屏、全动态视频回送，基于 G200 芯片的视频卡可升级 DVD 子卡，从而拥有硬件加速的高质量 DVD 回送。

G200 优越性来自于多个方面。对于真正的 AGP2×显卡来说，应付当前所有游戏，无论是速度上，还是画面质量上，都不成问题。对玩家而言，谁的显卡能使画面质量有很大提高，谁就是赢家。G200 的 VCQ 技术和 16MB 显存使得它在 2D 下最高可达 1920×1200×24Bit 色，在 3D 下最高可达 1920×1080×16Bit 色或 1152×864×32Bit 色，画面效果极其精细、亮丽。刷新率则取决定于 RAMDAC，在这方面 G200 使用高达 250MHz 的 RAMDAC，可在 1600×1200 的高分辨率下得到 85Hz 以上的刷新率，画面稳定，丝毫没有闪烁感，避免了眼睛的疲劳。



下面就来一起了解一下 G200 在近期几款 3D 游戏中的表现

《极品飞车Ⅲ》：长期以来深受喜爱赛车游戏玩友青睐的作品。此次的第 3 作还未发行时就已倍受瞩目，新作不但增加了对更多 3D 加速卡的支持，且对游戏中的诸多细节做了进一步处理，可称细致入微。例如当驱车在山岭中的赛道时，路两旁不时传出“嗷呜……”的狼叫，还有那些不论在哪儿都追着你开罚单的巡警。其中对树木的贴图处理可算是游戏最有特色的地方，虽然这些树木仍是由片状贴图构成，但较好的贴图排列方法和 G200 强大的特效处理，使之十分接近真实树木给人的视觉效果。特别值得一提的还有游戏中车身的镜面反光，这在前作中是根本无法见到的，在 G200 的 32Bit 色显示和 3D 反射特效的支持下，画面表现只能用“惊艳”二字来形容了。不多说了，还是让我们一起到公路去体验那种“风在燃烧”的感觉吧！

《Incoming》：Rage 公司出品的一款模拟＋射击游戏，讲述的是外星人在多次观察了我们的家园后终于向这里进发了；他们想要我们的一切，我们的陆地、海洋、生物和空气……，人类被迫反击，美丽的家园霎间为战火笼罩。游戏中玩家可操纵炮塔、武装直升机及各种战斗机。在配有 G200 的 P200MMX 电脑上，游戏画面质量十分出色，FX 灯光效果及物体爆炸时的火焰十分惹眼，流畅感较好。本游戏不但可以联网大战，还可以两人分屏游戏。

《恐龙猎人》(TUROK)：第一人称 3D 射击游戏，相信大家已十分熟悉了。本游戏对 3D 处理的支持空前强大，支持各种 3D 加速卡多达 47 款。在 G200 双线过滤支持之下画面十分平滑，没有丝毫马赛克出现，云雾效果更是十分突出，尤其是在低垂的山谷里，迷雾四起时给人一种身临其境的感觉。

《红线飚车》：说到摩托游戏诸位也许会想到《摩托英豪》，《红线飚车》的推出打破了前者独占鳌头的局面。在 3D 特效处理下，《红线飚车》中运用了“雾化”、“柔化”、“透明”、“半透明”、“反射”和“高光”等多种特效。在 G200 支持下所有效果都有上佳的表现，在雪雾处理方面更是十分突[illegible]

《浩劫余生》(Forsaken)[illegible]《[illegible]》[illegible]结者”[illegible] 360 射击游戏[illegible]在 G200 支持[illegible]1024×768，同时保持很好的游戏[illegible]alpha 混合[illegible]效果在 G200 配[illegible]平滑缩扩特效给人[illegible]现在它为常用来评价 3D 图形加速[illegible]

《魔域幻境》(Unreal)：历经 4 年开发，终于浮出水面。本作不仅能选用女性角色，且加入了不同的服装、脸孔、身材的选择。在 G200 支持下可以轻易得到 30 帧/秒的运行效果，在 640×480×16Bit 下可达 75 帧/秒。游戏中“反射”、“透明”、“半透明”以及“雾化”的特效被 G200 发挥得淋漓尽致，甚至能清楚地看到水面上的涟漪荡漾。游戏中关卡的环境也各有特色，加之音乐节奏随事件的即时切换紧扣玩家心弦，上市 1 周后跃居排行榜第 2 位。

上述游戏测试平台

主板：华硕 P2B(Intel440BX 芯片组)

内存：64MB LGS PC－100 SDRAM

CPU：Intel Pentium Ⅱ－400MHz

操作系统：Windows98，DirectX6.0

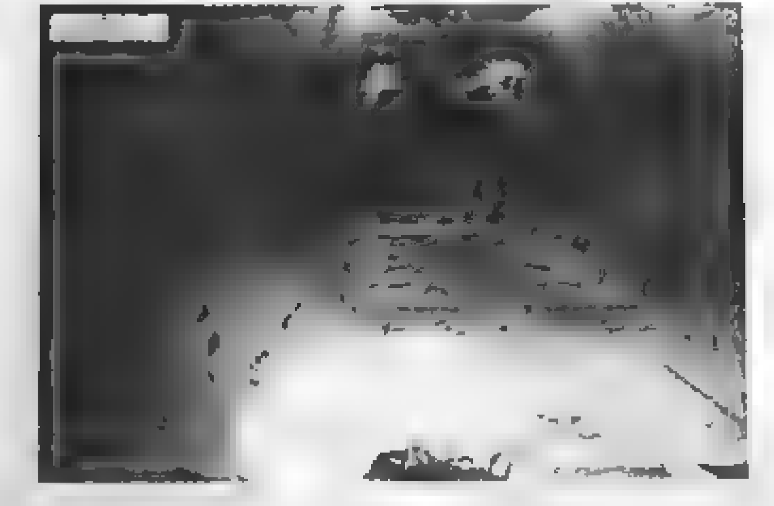
图形加速卡：Millennium－G200 8MB 7ns SGRAM(显卡驱动程序版本：4.10.01.4140)

游戏名称	640×480	800×600	1024×768
极品飞车Ⅲ	78 帧/秒		
红线飙车	75 帧/秒		
Icoming	69 帧/秒	47 帧/秒	33 帧/秒
恐龙猎人	86 帧/秒	53 帧/秒	
浩劫余生	146 帧/秒	88 帧/秒	62 帧/秒
越野摩托	68 帧/秒		
FINAL REALITY	75(使用 16MB 纹理)		



贴近 Diamond Viper V550

■文/飞翔鸟·谈毅

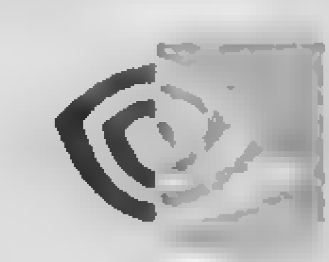


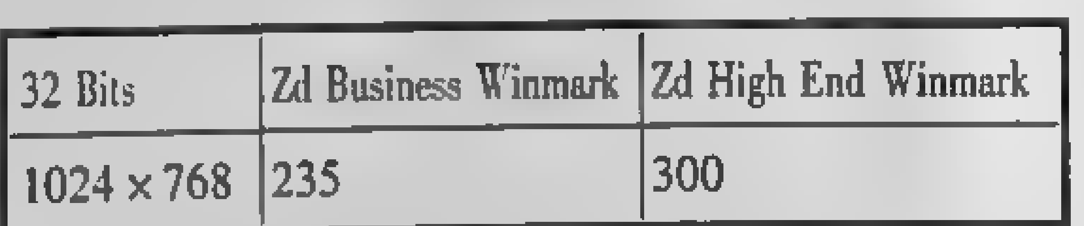
Viper V550

unprecedented 128-bit power for 2D, 3D and Video

Diamond(中文注册名称“帝盟”)是一家国际知名的多媒体板卡生产厂商，它们生产的图形加速卡在国际市场占有相当大的份额(性能、质量好，包装盒特大^o^)。这回它又抢先于对手发售了安装有 nVIDIA 公司研制的拥有空前强大性能的 Riva TNT 2D/3D 图形加速芯片的 3D 加速卡－Viper V550(属 V330，芯片为 Riva 128 的后继产品)。看过本杂志 98 年 7 月号《新硬件大展播(二)》的朋友一定已经对 Riva TNT 芯片的强大性能有些了解了，这里不再罗嗦。

下面就让我们来仔细看看这块梦幻 3D 加速卡吧！尽管帝盟已经开始发售它的正式版，不过到目前为止，我们拿到的仍是 V550 的测试版本。首先，显卡是工作在 70Hz 的频率上。因为 Riva TNT 是用 0.35 微米工艺制作的，集成了 7 百万个晶体管，如果在全频率(125Hz)下运行，发热量恐怕和 PⅡ266 差不到那儿去。所以实际上，只有当 Riva TNT 芯片改用 0.25 微米工艺制作后，我们才能真正一睹 TNT 超强的威力。





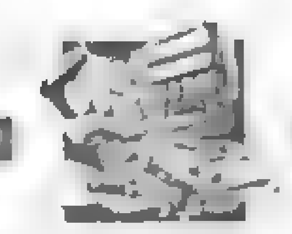
32 Bits	Zd Business Winmark	Zd High End Winmark
1024×768	235	300

(表 1)

其次，V550 现在用的仍是测试版(4.10.01.0200)的驱动程序。喜欢玩儿显卡的朋友都知道，驱动程序的优劣对能否充分发挥显卡硬件效能有多重要。同一块卡，驱动程序不同，性能相差可能高达 40%～50%。也就是说，V550 的实际性能应该可以比现在再提高 30%～35%，而且随着为它特别优化的软件增多，会有更大的潜力。

Quake Ⅱ (Demo1)	640×480	640×480	800×600	800×600	1024×768
	Voodoo2	Riva TNT	Voodoo2	Riva TNT	Riva TNT
PⅡ450	84	63	55	54	34.5
PⅡ233	57	35	47	34.5	31.5
K6Ⅱ－300	38.5	24	37	23	23
PMMX－233	38.5	24	37.5	23.5	23

(表 2)

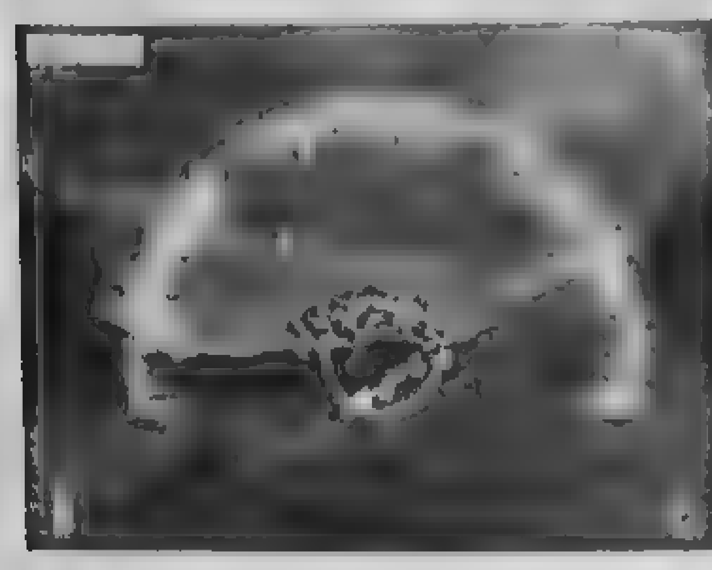


Incoming	640×480	640×480	800×600	800×600	1024×768
	Voodoo2	Riva TNT	Voodoo2	Riva TNT	Riva TNT
PⅡ450	100.5	109	61.5	70.3	41.6
PⅡ233	75.8	76.7	61.2	70	40.7
K6Ⅱ-300	67.3	71.7	60.6	69	41.5
PMMX-233	47	55	47	55	40.5

(表3)

2D性能方面，TNT beta已经超过了目前市场上所有的显示卡，这也包括了宣称最强2D性能的G200，在PⅡ450上的得分(见表1)。

买TNT其实最重要的是用它玩游戏，首先我以流行甚广的《Quake Ⅱ》作为实验。作为一个游戏，笔者以为最重要的还不是速度，而是栩栩如生的画面，应该让人感觉好象身处真实的世界，这才是一个成功的游戏。TNT的画质表现令人十分满意，与Voodoo2难分伯仲，在游戏中它可以带给我们同Voodoo2一样的画质，这点不容质疑。至于速度方面，在基于OpenGL的《Quake Ⅱ》下，Voodoo2仍是高高在上，傲视群雄，但TNT beta的帧速率与之相比已经相当接近了(见表2)



《Incoming》是我认为画面表现最好的D3D游戏，会让人误以为是OpenGL做的。在画质上，TNT已达到了Voodoo2的水平；速度上，更超过了Voodoo2。(见表3)

《Fosaken》是另一个3D效果相当出色的游戏，用TNT运行结果如下

Fosaken	640×480	640×480	800×600	800×600	1024×768
	Voodoo2	RivaTNT	Voodoo2	RivaTNT	RivaTNT
PⅡ450	127	127.1	81.4	85	50.65
PⅡ233	87	87.1	73.3	79.8	49.25
PMMX-233	56.3	64.6	53.8	64.1	49

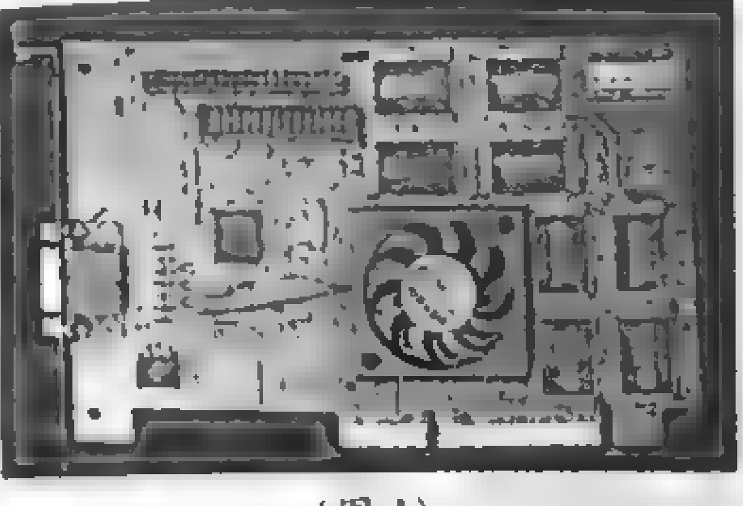
(表4)

从上面两个用D3D运行的游戏来看，TNT在低分辨率上超过Voodoo2并不是很多，而分辨率越高超过的帧数越多。这是因为在低分辨率下，Voodoo2和TNT都早已轻易地把游戏需要图形卡处理的数据全部运算完了，剩下就是CPU的性能了。而在高分辨率时，由于TNT的性能优于Voodoo2，所以分辨率越高，TNT就越能体现出优势。到了1024×768这个分辨率，单块Voodoo2根本无法胜任，所以TNT更是独领风骚，这也正是TNT的最大卖点—提供超高分辨率下的游戏画面支持。我们相信，在V550正式版推出时，1600×1200下运行《Quake Ⅱ》肯定能有30帧/秒或更高的速度。

就测试版V550来看，TNT从性能角度而言完全可以取代单片Voodoo2，除非3Dfx公司在Voodoo3推出前将Voodoo2大降价，通过两片Voodoo2 SLI来吸引玩家。

Banshee—"女妖"的魅力

文/飞翔鸟·谈毅



(图1)

面对nVIDIA公司咄咄逼人的攻势，3Dfx公司在成功推出Voodoo2后，针对OEM市场又推出了Banshee2D/3D图形加速芯片。它包括完整的2D引擎、Voodoo2的核心芯片和一个贴图单元，具有125M/S像素贴图能力和400万三角形/秒的生成速度。看过前几期《硬件大展播》的朋友一定听说过它。为了进一步了解它的实际性能，我们特意找到了Diamond公司以此芯片做的Diamond Monster Fusion(怪兽融合?)3D加速卡做测试，让大家先睹为快。

别看Monster Fusion名字怪怪的，但它极其出色的2D/3D加速能力却是许多卡不能比拟的，甚至有些性能方面，如D3D加速，更是连Voodoo2也自叹不如。这么出色的表现，主要源于Banshee这块3Dfx公司新推出的图形芯片。

(图2:左侧柱状图为Banshee)

我们来看一下Monster Fusion实际使用时的性能吧。看到卡上密密麻麻布满SGRAM显存(厉害！)，还加装一个散热风扇，想来可以放心超频了。不过现在的驱动程序还不允许超频。首先我们用PⅡ400的机子测试，当然是超频的CPU啦，要不谁买得起真正的PⅡ400啊。由于Banshee拥有比Voodoo2更高的技术指标—Voodoo2是100M/S像素贴图和300万三角形/秒生成速率—所以在Glide和D3D上的性能表现当然超过Voodoo2，然而在需要单周期多贴图的游戏如《Quake Ⅱ》时，Banshee就落后了不少。这是因为Banshee虽然用了Voodoo2芯片，但只有1个贴图单元，因此在需要单周期多贴图的游戏上会落后于Voodoo2(图2：在《Quake Ⅱ》中性能不那么好啊！；图3：在《Incoming》也有些落后)。

(图3:左侧柱状图为Banshee)

(图4)

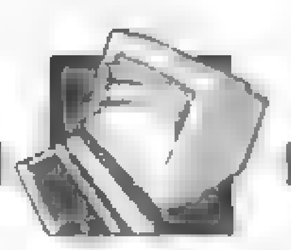
硬件环境方面，Banshee在PⅡ上的表现和Voodoo2有一段差距(图4、图5)，但我们在使用了K6-2的CPU，并安装了对K6-2有明显优化作用的DirectX6.0后，这种状况有了很大改观，甚至是脱胎换骨的变化。虽然不是很多，但性能已经超过Voodoo2了，但在《Quake Ⅱ》中，仍然是Voodoo2略胜一筹。

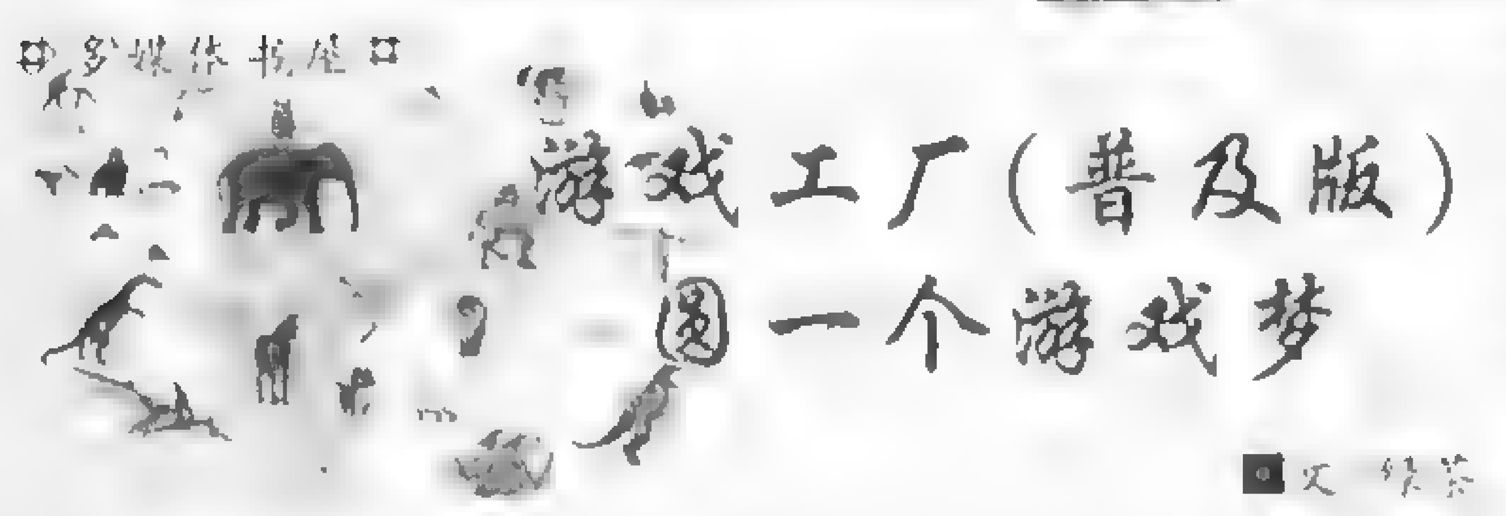
游戏画面表现上，Banshee与Voodoo2一样，十分出色。特别要指出的，Banshee对为Voodoo系列优化的游戏支持得很好，没有出现像Voodoo Rush和Voodoo2那样对Voodoo游戏不兼容的情况。

综合上述种种，我们认为Banshee在K6-2上使用要比PⅡ更合适。也就是说，在K6-2上Banshee的性能能够完全发挥出来，而Voodoo2不行。在K6-2环境下，Voodoo2性能下降明显，看来设计时是为PⅡ充分优化的，而Banshee在设计时就考虑到了K6-2上的应用，3Dfx公司此举的确聪明，看来用K6-2的朋友这下可有的盼了。预计它在国内的售价为1650元。

(图5)

作者网址:http://www.netease.com/~birds
作者信箱:birds@nease.net
本栏编辑/Chance





游戏工厂（普及版）圆一个游戏梦

■文/续芬

“我要编游戏呀，我要编游戏！！”“做梦！一个连游戏都玩不好的‘菜鸟’也想编游戏？”忘了是在什么时候，我因为这个不能实现的梦而不思茶饭，也忘了到底是谁在背后给我泼了冷水，毕竟已是很久以前的事了在现今游戏纷呈的时代里，这个不能实现的梦也快被我遗忘了。但是，当我意外地得到了它，那许久的记忆又燃起了新的希望……好东西要大家分享，我决心要把这个“圆梦人”介绍给大家，它就是最新的《游戏工厂（普及版）》

《游戏工厂》诞生于英国Europress软件公司，并且天生具有开发游戏和多媒体软件的超能力，它强大的编辑功能，使无数玩家醉心于开发属于自己的游戏及多媒体作品之中。遗憾的是，要想得到它，必须以高额的费用作为代价，令囊中羞涩的我望而兴叹。如今，它的小弟弟——《游戏工厂（普及版）》终于问世了，它秉承了兄长的功能，并且更易于接近，成为像我这样缺少经验而又想自己制作游戏的造梦人的好帮手。通过它，我的梦想终于得以实现

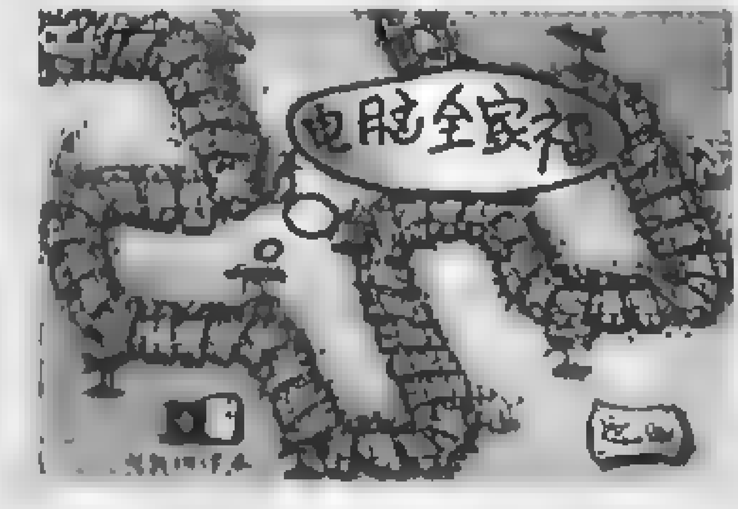
《游戏工厂（普及版）》的使用环境为486DX33以上微机，4M以上内存，带光驱，8位以上声卡及10M以上的硬盘空间；Windows95或Windows3.X中文运行环境；显示模式在640×480×256色以上。一般安装（硬盘执行）需要1M硬盘空间，完全安装（包括光盘素材库）需要45.8M硬盘空间，比起动不动就百十来兆的游戏来，体形可谓娇小得很了。

当你进入《游戏工厂（普及版）》后，会看到一段可爱的动画片头，点击此画面后就走进了造梦的世界里。这里有四种选择：运行游戏；修改游戏；设计游戏；自学指南。这套软件的游戏制作工作，都是由四个功能强大的编辑模块来完成。

《游戏工厂（普及版）》还可以帮你制作其它类型的多媒体软件，如电子图书、家庭相册和卡通剧等。而它的强大功能，需要不断在实践中掌握。发挥你的想象力，反复实践，总结经验，相信你一定可以制作出十分出色的电脑游戏来！祝大家成功！

有问必答学电脑





■文/小梅

“用电脑来学电脑”听起来似乎有些滑稽，“目标”刚刚上市的《有问必答学电脑》却有新的解释方法，不仅概念清晰而且简单明了。“简单”是说，把光盘放入光驱中便可从中受益，学到更多更深的电脑知识；“明了”是说，它能让大家对电脑有个直觉上的体验

对电脑初学者来说，学习过程中除了软件方面的问题还会经常遇到一些硬件方面的问题。《有问必答学电脑》正弥补了其它电脑教学软件的不足之处，将把电脑机箱内部的所有部件一一展示给大家，对电脑进行了横向、纵向的剖析。并不是一味介绍软件方面的知识，这正是这套软件有别于其他电脑教学软件之处，也是其优点所在。

最重要的是它采纳、综合了上百位电脑教师、专家的共同建议，从硬件知识入手，让大家对电脑软件及电脑本身有一个更清晰的认识，从而“生成”了电脑学习的换代产品。在教学过程中不但采用生动的动画、平实的语言深入浅出的全面讲解电脑知识，同时在每个教学阶段后面都有段提问，有问有答，便于记忆、理解

这套软件摆脱了市场上多媒体教育软件已有的枯燥、单一的模式，以卡通动形式出现。不仅容纳了电脑常用的软硬件知识、要点，更重要的是有一个完全演示的装机过程，采用多方位3D视角，演示电脑机箱内部奥秘，让大家更直观地看到了电脑机箱内部的结构，揭开了电脑神秘的面纱。用户还可以自己动手模拟组装机器。这样，一些电脑硬件构造和用途方面的问题就迎刃而解了。同时还为广大电脑爱好者提供了一个动手、动脑的空间，互动性非常强。至于Internet、E-mail等时髦话题更有新解，表现得淋漓尽致，它从“什么是MODEM”讲起，告诉用户如何上Internet网，模拟收发E-mail过程。内容精彩、别致，符合学习者的心理。

“电脑的成长、跳动的心、电脑全家福、电脑起跑线、地基与平台、汉字多味斋、网络八爪鱼等等”，这样的课题是不是很有趣？如此学习，事半功倍。

有奖征文选登



游戏与生活

■文/小武

现在，先谈谈这个叫做《粘土世界》的电脑游戏。里面的主角是一个粘土做成的人，走起路来，臀部一撅一撅的。他走进一个个房间，然后，想法识破机关，从另一扇门出去。有趣的可能就是这个粘土人。不像别的游戏，稍一不慎，便丢了卿卿性命。粘土人的头，即使被螃蟹的大爪子钳走，他也会再自动生出一个来。

这是和现实生活特别不一致的，所以叫游戏吧。同时，你所有的难处都被归结为智力的考验。你猜字谜，你排方块，你终于想到用有齿的圆鼓鼓的家伙咬住那根能拉开门的绳子

而在日常生活中，仅有智力可是不够的。比如，最近报纸上说，成功者的关键不在智商，而更在情商。隔不了几天，专家们还能发现另一些商吧。这几乎是可以肯定的。

但有时，一个好的游戏设计者也会和你开开玩笑，这时，游戏意外地变得真实起来。比如，同样是在这个粘土世界里，我们会来到一个洞中，壁上写着长文。我沿着它走了足有三四十个屏幕的宽度才走到顶，而那里竟只有一扇出不去的窗。

忽然想起很久以前，《405谋杀案》轰动一时。我印象特深的是事先读到的一段评论，说影片强调了真实性，例子是，公安人员的妻子也出了场，但她与案件的进展毫不搭界。看电影的时候，我便特别注意那个妻子。她总共只出来了一次。公安人员正在边走边谈案情，遇到她，打了个招呼，好象说了回家烧饭什么的。

原来这就是真实世界，它充满了枝蔓，有许多无疾而终的渴望和似是而非的行动。我们以为我们在向一个方向走，结果却远离了那里。而且，所有的一切都是无法像沙上的城堡和粘土做的人一样，可以重新再来的

这么看来，《粘土世界》的设计者和我们开的玩笑还不够彻底。因为，我们仍然可以从那个窗下捡起一块电池，不算完全白走了。毕竟，这是游戏，何况，是在电脑上的。而且，即使我们走到了终点，又怎样呢。我一脸兴奋而又疲倦地从显示屏前转头去看窗外，那城市街道无动于衷的表情常常让我产生一种虚度光阴的愧疚

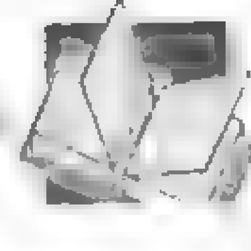
在这个时刻和这个地点，我们的一切举动都多么需要一个有意义的说法，一个即刻呈现的效果。而游戏正是和这些背道而驰的（除非你正在给杂志写攻略或者像我这样拼凑感想）。

但这又和统计数据发生了矛盾。据统计，电脑用作文字处理的使用率最高，95%以上吧；其次就是玩游戏，也有90%多。第3位是什么记不得了，反正被这两位远远拉在后面。这还是很久以前的统计。现在，买电脑的人更多，也越来越和电脑本身没什么关系，玩游戏的比例肯定只高不低（《家游》的销量也不坏吧）。

我曾经特别着迷于在电脑上赛车。那是刚把第2台电脑搬回家的时候，满心欢喜地想显摆一下它的优越性，找了四五种赛车游戏在家里折腾，因为这类玩意往往是最考验机器性能的。一来二去，竟迷上了疾速狂奔的感觉（不光自己玩，还拖着朋友比赛）。

在这些游戏里，有的赛道风景异常优美，有的选用真实的名车，有的还附带了性命交关的情节，但最打动我的仍然是越野拉力赛。游戏杂志一致认为这个软件的赛道单调之极，使人昏昏欲睡。不过，他们也同意，这正是真实的比赛情景（又是“真实”，谁让这篇文章的题目是“游戏与生活”呢）。

我常常出差，许多时候是坐汽车，晴天或黑夜。在游戏里，我也常常遇到大雨，时而闪电还将屏幕刷成一片白，也有积雪的赛道，也有水坑和浓雾的天气。有时，沿着一条泥泞的道路，你得足足开上半小时才到头。偶然，瞥见一眼地图上漫长的路线，竟然隐隐生出些快感（那时候，觉得



自己变成了一个特别坚固的怪物。

先不说别人了，我在游戏里究竟得到了什么乐趣呢？

我的乐趣可能是来自两个方面的。首先是克服了智力和手指灵活度上的障碍，其次是在虚拟中完成了某种一直向往的事件这后一种应该是更重要的，这可以从各种秘技满天飞来得到解释。我就照着攻略玩《双子星传奇》，也挺有意思的。我只是渴望经历，而不管它是如何经历到，也许，我的脑子里还隐藏着这么个想法：反正是假的嘛

同时，在每一种电脑游戏里，也都潜伏着两种相反的倾向。一种是使现实虚幻，一种是使虚幻现实。《粘土世界》和《越野拉力赛》就是很不一样的东西。很难说哪种更合乎游戏的本质。也许，只要做得够极端，就行

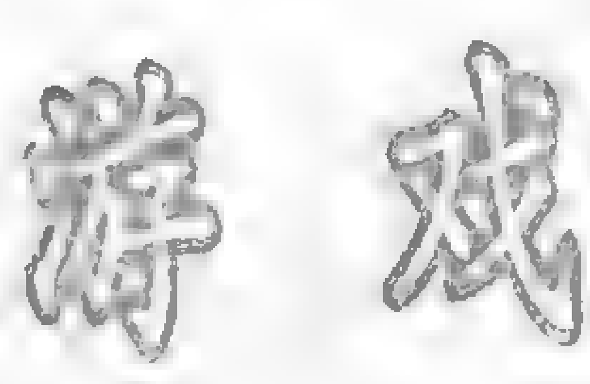
然后是在现实中，当我们愈来愈趋于功利的时候，我们却愈来愈得不到满足。愿望总是快于行动。这个时候，没有现实结果的游戏反而变得有利了。我们的负疚感最终被自我安抚的本能所克服，于是，它成为了不安且智力发达的人们的寄居地

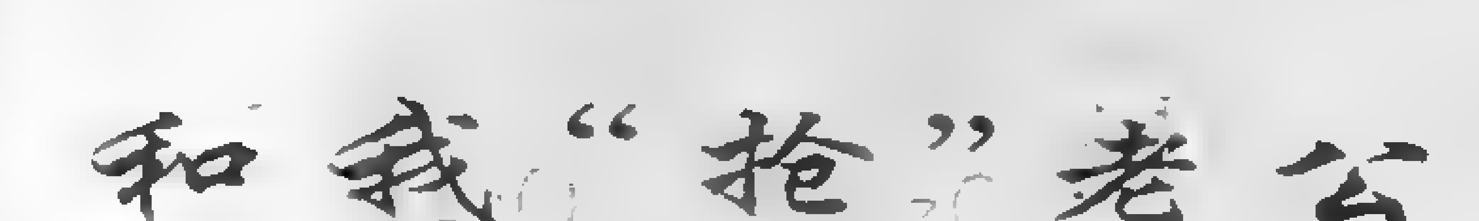
一个寄居地，足够了。更多的微言大义对它是不太合适的，顶多是顺便依附在上面的。

我也翻过那本著名的《游戏的人》，但赫伊津哈说的游戏和电脑游戏没什么关系。当然，那时候根本没电脑。他倒是这样提到了桥牌："要真正地游戏，一个人必须像儿童那样玩耍。能说桥牌这种老谋深算的游戏也是这样的游戏吗？"而现在，我们把策略游戏做成了鼠标移动速度比赛的时候，事情是不是也有点变味呢？这倒是值得警惕的。

赫伊津哈还说，更多的游戏因素要到日常生活中去寻找。比如，一脸严肃地来讨论游戏和生活的关系是很违背游戏原则的；但这会儿是征文，居然还有奖品，就又很游戏了。

有奖征文选登





游戏和我"抢"老公

■文／崔晓衣

在太原这个内陆城市，拥有一台家用电脑到今天仍是一件比较奢侈的事情。所幸的是几年前我们家已经享受到了这种"奢侈"；不幸的是，自打电脑进了门，我家家庭生活发生了天翻地覆的变化

说起来挺惭愧，电脑买下好几年了，我用的次数很少，仍停留在"电脑盲"的水平。身为现代人，用电脑已成了基本技能，可我总觉着那玩意儿冷冰冰的，没有一丝儿人情味。不过，在我家那一口人眼里，电脑可是个尤物。他天天嚷嚷着要买电脑，并为我设计了有电脑的生活：电脑可以叫你起床，电脑能帮你记帐，帮你挑菜谱，能教孩子认字长知识。有了电脑，看电视频道由你挑，我弃权；有了电脑，我就不搓麻将了。不为别的，就冲不玩麻将这一条，使我看到了电脑的良好教育作用。于是，心一狠、牙一咬、脚一跺，给他买了一台电脑，盼望着家里不再乌烟瘴气。

令人痛心的是我失算了，完全没有料到跟着电脑进门的还有游戏。麻将倒是不搓了，乌烟瘴气却越演越烈：玩游戏过关时辅助思考的香烟不但没有减少，反而燃烧更剧。要是再有几个"玩友"齐聚一堂共同研究，从楼下就能看到蓝烟从窗户中袅袅而出。电脑上方的墙壁比别处黑一块，房间中总有除不走的味儿，迫不得已我当上了吊兰专业户以清除异味。全家3口人订的7种报刊杂志中，除了孩子的《婴儿画报》和我的《读者》之外，其余的都是《家用电脑与游戏机》、《中国电脑教育报》、《电脑报》之类的东西，堆得家里到处都是。成天价耳濡目染，天长日久，我对游戏也略知了一二。

我玩得最顺手的游戏是《大富翁》，阿土仔、钱夫人、孙小美在我的操作下该发财的就大发，该倒霉的也要去掉几分霉气，个个儿都小发。这个游戏也是至今我唯一能自己独立玩的游戏，每次玩它，都会让我想起过去的好时光。五六年前，我和老公都刚出校门不久。他是个电脑迷，下了班常常不回宿舍，又怕领导批评，于是周末悄悄溜回办公室狠玩。最长记录是连玩27个小时不睡觉，仅以两罐可乐充饥，可把我给急坏了，也心疼坏了。那时约会，常常挑在中午休息时间，别人睡觉逛大街，我俩躲在机房玩游戏，一起玩《大富翁》，过足了发财瘾。以前游戏很少，每一个新游戏都来之不易，朋友同学，朋友的朋友，同学的同学都被我发动起来弄游戏，倒也战果辉煌，感动得他一副伯牙子期、知音难觅的样子，大有弱水三千，只取一瓢，非我不娶的架势。昏了头的我，一冲动便许下了"以后有了钱，给你买一台电脑在家玩儿"的愿。

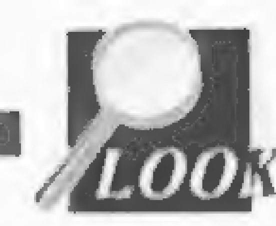
电脑"娶"进门之后，永远的"陪嫁"是游戏。只要出差，老公回来后随便一两件三文不值两文的衣服就打发了我，其余的金钱全变成了游戏。更有甚时，算着留下了机票钱和出租车费后，悉数拱手送给游戏商。据我统计，家里现有游戏200余种，算上外借的，快300种了。这些永远玩不够、不够玩的游戏使得老公的业余生活简化成3件事：吃饭、睡觉、玩游戏。别的事一概不管不问，至于电脑记帐、挑选菜谱之类……不提也罢。由于家小，我们便把电脑放在卧室里，每天晚上，我和孩子都是在游戏陪伴下入睡。有时是于飞机战斗中安眠；有时在《文明》的演变中做梦；李逍遥似乎进梦里舞过几剑；诸葛亮的运筹帷幄好象就在昨天；韦小宝们和令狐冲碰到一起让我忍不住爬起来观看；这几天的《World Cup98》让我3岁的女儿成天哼着"阿来阿来阿来……"。最让我难以忍受的是《杏林也疯狂》，老公这个庸医的病人老进厕所出恭，放屁冲马桶的声音不绝于耳，让我也快疯了，尤其是夜深人静时，更是惨不忍闻。偏偏这游戏还必须有声音，否则便玩不成。天啊！地狱也不过如此，河东狮岂有不吼之理？有一天，我这近视眼不小心扫过屏幕，恍惚间，有不少小方块在闪动，凑近一看，原来是麻将，居然还有智者会弄出麻将游戏，真该发个什么奖牌给他，让赌棍们过足干瘾，又不影响他人。怪不得老公干脆利索地以不玩麻将换电脑，机关原来在此

古人云玩物丧志，玩电脑游戏丧不丧志估计还没有人研究过。据我所知，目前电脑游戏的玩者绝大多数为男性，而且游戏的内容也是文少武多，这大概与当前男子"夜里千条路，白天卖豆腐"的补偿心理有关。上班时有领导管，下班后有老婆孩子拖着，节假日还有两家老人教育着，也就只能在屏幕上发泄一下，过一过领导瘾、自由瘾，放松自己，出口恶气罢了，倒也可以理解。

游戏既然是玩的，当然应玩得高级一点儿，我最看不上眼的就是那些极其简陋、低级、古不古、洋不洋的卡通人物游戏、千篇一律的情节，除了人类或地球遇危机，关键时刻站出几位俊男美女附加阿猫或阿狗，经过重重困难挽救了人类挽救了地球之外，没有一点点内涵。现在的游戏，还是以冒险、打斗居多，没有和平想和平，有了和平嫌太无聊，制造些战争演习演习，真可谓"居安思危"。相比之下，《三国演义》系列、《仙剑奇侠传》、《金庸群侠传》更值得一玩，最起码可以重温一下几部好书的内容。玩了《文明》，就等于看了一部人类文明史，而且还参与了人类进化的过程，受益匪浅，考试绝对没问题。微软的《挖地雷》和《空当接龙》之类的游戏，集娱乐益智为一体，深受玩者喜爱。老公语录曰："玩游戏是学电脑的最佳途径"。为了保障他不误人歧途，我隔三差五，不引老公注目地替他摒弃了一些垃圾，保留下精华，唯其如此，才能提高玩者的素质从而推动文明智能游戏的发展。每每想到这一点，我就觉得十分庄严神圣，眼光也更加挑剔。

现在，每当同学朋友同事问我你家电脑有什么用时，我都是很不好意思地说"玩游戏"。没办法，据说今天的男性已是"五毒"俱全，相比之下，抽烟玩电脑算是比较纯洁的。我早已提高了警惕保卫自己：每有新游戏进门，就陪着玩一回先行检查是否有不可告人的秘密；坚决不许上网以防家庭财产迅速流失；书报杂志广为借阅以提高水平；想升级换代视表现好坏决定；孩子只准看温柔些的内容……。

皇天不负有心人，在我的精心栽培下，老公玩技大增，目前在单位里小有名气；虽没专业学过电脑，倒也无师自通，跃跃欲试想参加一次资格考试；英语不但没丢，反而更加巩固。成为训夫好手的同时，我失去的更多：家里充斥着游戏的各种声音，老公和我的交谈降到有数的几次，而且都是最简洁的语言"吃饭"、"喝水"之类。他的心已移到了电脑游戏上，完全无视于我的存在。孩子也习惯了坐在爸爸怀里看电脑，并充当爸爸的观察员。电脑游戏已成了我家的一个成员，而且地位愈来愈高，我和它的争夺老公之战打了3年，获胜的机会越来越小，不由得要大声疾呼：还我老公来！



镜花园

……伴随着摩托车的轰鸣，劳拉选手一路领先，胜利的微笑已经浮上她的嘴角……，忽然，心爱的坐骑一阵呻吟，慢了下来，"怎么偏偏在这个时候坏！"劳拉选手气得猛踢车轮，草雉和阿雪选手看准机会赶了上来，"加油啊！"他们相互鼓励着，越跑越快，正在这时，一道寒意袭来，"杀气！"身经百战的草雉本能的向旁边一闪，黑影晃处，只见战士选手已跃过终点，将桂冠缓缓取下，斗篷随风扬起，遮住了他难得一见的笑容……

段晓川的《劳拉》183 票

梁一涛的《草雉与阿雪》191 票

最佳作品：李铮的《战士》(237 票)

——丹

上期中，《XENOGEARS》的作者应是：北京的谭海，《樱花大战 2》的作者应是：北京的张皓璐，特此更正并致歉！



《TOP GUN》　北京　杨洋

丹：真希望早日看到中国自己的 TOP GUN 啊……

《童年……》　江西　李诚

丹：呵呵呵呵呵……真的吗……：)





《PC 玩家之未来素描》　江西　李铮

丹：NO! 我的未来……不是(恶)梦……

《草雉与八神》　北京　张阳

丹：快看，京的眼神……好邪恶哦。





◀《梦幻精灵》　福建　陈雪渊



◀《东方不败》　湖北　清水

丹：三个女孩子的作品，怎么样，一点不比男孩的差吧！^^

▼《合作……》　安徽　挺婷











杏 花 村

本店酒保：小马

忆昔午桥桥上饮，座中多是豪英。长沟流月去无声。杏花疏影里，吹笛到天明。

秋夜真是很凉很幽静，是写些东西的好时候……用一整月的时间看信写信，用一整夜的时间编织一次小小的相聚，周而复始，这就是我的工作，简单而充实。这个小栏目像只孔明灯，轻易地飘升并引人注目，根源在于读者朋友们的热情。我深深地明白这一点。感谢你们。

小马战友（之所以称你为战友，是因为你也经常操枪弄炮——当然是打游戏喽！而且你还参加过两次军训，对吧？）：

部队是严禁喝酒的，可我一不小心，便头一次闯进了你的小店。连队的电脑室虽然装备落后，但也令我的心留连忘返。今天无意间在驻地一书店发现了《家游》杂志，不觉眼前一亮，有“相见很晚”之感。贵刊画面精美，作风严谨，集科普、实用、娱乐于一体，令我欲罢不能，欲买无钱。突然灵机一动，遂将手中另两本杂志退掉，又毫不犹豫排出七文大钱买下98年第9期，并囫囵吞枣将1~8期翻阅完毕（书店老板说没零钱找，我便提出了这个要求，合算吧）。6.8元的定价恰好是我一天的伙食费标准，不贵也不便宜。搞一次野战生存便可省出十几天的伙食费，足够订全年的《家游》了，那样，我就能到小马战友的杏花村把酒问青天了。

最后给贵刊提个醒：千万别忽视了我们军营这个大学校、大舞台哟！

——山东乳山　王三勇

能否借杏花村之一角慰问一下最可爱的战士们？

——河南开封　李明

虽然这本杂志的选题、风格与军营有一定的距离，但我们不会忽视部队中的读者。洪水已经退却，始终奋战在灾区第一线的战士们也终于可以稍事休息了。如果杂志能给他们中的一部分人带来一点点快乐，那将是我们莫大的荣幸。衷心祝福最可爱的战士们！

抗洪救灾、重建家园是举国上下关注的焦点，而游戏业内的焦点则是国产游戏的生存发展问题。就此问题来信的读者朋友十个小店也装不下，不过好在讨论这类问题是件细水长流的事情。另外有机会上网的朋友可以把自己的想法在杂志主页的留言板上公布。

看了上期各地玩家关于“前导事件”的谈论，我再也坐不住了（南方黑芝麻糊？），决定发表一下自己的意见。

我十分同意“泼冷水”朋友的意见，影响中国游戏软件的并不完全是盗版。主要问题就是中国游戏业过于墨守成规，如同国产动画片一样过于幼稚，好不容易在玩家千呼万唤中才出来一个长着外国模样的中国货。难道我们就不能自己创新吗？广告常这样做：“中国人的C& C”、“中国的DIABO”。在这样的一味模仿却又比不上的情况下，国产游戏如何能吸引玩家？《铁甲风暴》是一个很好的例子。同样是国产游戏，而《铁》却吸引了不少玩家。在《铁》发行后的几个月中，其一直长居连邦游戏软件的销售排行榜前几位，足见众玩家对国产正版游戏的重视。

“中国的游戏制作业，该醒醒了！”不要将一切问题都归于盗版。虽然正版不好卖，可那些盗版后的国产游戏就好卖吗？回答是“不”。一个游戏做得好，自然买正版的就多；一个游戏做得烂，就连盗版也没有。我个人认为中国游戏业之所以落后的原因是：1. 游戏没有被重视。2. 三五成群的小工作室太多，高技术的人才无法集中。3. 题材不够新，不能吸引玩家。要知道“三国”、“水浒”这些题材也许几年前还行，可现在有几人去玩。一个游戏选材不好，即使形式再好也无人问津。

我作为中国的一名玩家，真心希望国内制作游戏者能够重新振奋。我不希望再听到、看到第2个“前导”，不希望十几年后，我们后代的电脑中只有中国代理的外国游戏。

——北京　王杨

记得曾有一个电视广告“中国的XO”，教人往白酒里加冰加水；还有现在经常出现的“非常可乐”，透着一种悲凉，很不“可乐”。这是一种定位思路，参照已经占据有利位置的产品，力争吸引顾客注意，在市场上分一杯羹。但事实证明这不是一种成功的思路……

因学业繁忙许久未曾联系，不过阅毕第9期杂志的杏花村，我可有些坐立不安了，于是“奋笔疾书”，同马哥商榷。

首先，您的那句“永远不能责怪我们的玩家”，使我颇感意外。因为银子不够，于是在良心丧于困地的无奈之余去买盗版玩居然无可厚非！那请问，从国外走私来的外国先进产品，它们在功能、技术上远远领先于国内产品，价格相当低于国内产品，且质量并不差，那么因为我国人民银子有限，于是也应堂而皇之地去买水货，这样一来，我国的民族工业恐怕要走向灭亡了。上个月，中央电视台播放的《中华之盾》节目，反映的正是沿海走私的猖獗以及海关人员的敬业精神。怎奈，由于国人思维的功利化和盲目崇洋造成国家利益的严重损失，尽管缉私人员浴血奋战，却没能有效阻止走私，这不能不说我们的国民在保护国家利益的认识上是肤浅的、不够的，难道他们就没有责任吗？作为一家大型杂志，您应该晓得《家游》传播的广泛性以及深远的影响性。盗版销售商今后可以拿着这本书四处张扬：“瞧，著名的‘杏花村’主持小马说你们买盗版是不应受责怪的，即你们应该买盗版，为了给并不富裕的家长省钱，来呀，买我的盗版吧！”我是新闻专业的学生，刚刚从《今晚报》实习回来，深知我国报刊引导舆论的重要性与威力，因此觉得您的那句话有些不对头呀，不过此纯属个人意见，如属荒谬至极，请见谅。

记得学高中历史时，曾背过林则徐虎门销烟——解词。当时的清庭分严禁与弛禁两派，而后者主张对鸦片征收重税，使英美无利而返。这种理论的错误性就不必分析了，我想说的是那位“163网虫”的言辞，依他所言，政府一旦扫清盗版，游戏业的日子就会不好过，电脑业就可能第一个枯萎……那么我是不是可以理解为，政府不应去打击盗版，或是睁一眼闭一眼，给盗版留一线生存的空间，因为我们的游戏业、电脑业……需要生存啊！如果此君再聪明一些，可以建议让政府公开允许盗版发行，并征收重税，让他们也无利而终，这当然是不可能的。即使政府同意，美国那边又要大打知识产权之战了，难道数年前的教训我们都忘了吗？



诚然，我们的游戏很不成熟，但既然“不怎么样”，为什么却被疯狂地盗版。如果前导的失败在于自身的原因也就罢了，但因为盗版而溃，却证明了我们自己的游戏是有很大进步的。我认为处在劣势之中的国产游戏，不要去与外国人拼科技、拼花哨、拼刺激（我们是学生，是小学生，自然敌不过老师），而应把精力放在汉字化、简略化、中国化的研制上。欧、美、日的经典游戏是好，但难懂的文字使人茫然，越来越复杂的系统使我们糊涂，胡编乱改我们的历史使我们义愤填膺。所以，我认为中国的游戏业经过这次也许会很长的低潮之后，会有一个崭新的光明的未来，但是拦路虎之一的盗版却是个致命武器。杂志应该去鼓励国产游戏，当然不是去吹捧，同时也应该征求广大玩家的意见，让我们群策群力，共斗盗版吧！

本人水平有限，语言难免有辞不达意的地方，不知能否借贵刊一隅转达我的意见，即使老马同志“打个暗号”表示接受或抗议也成啊！

——天津　任鑫

很多事也许真是“说不得，一说便错。”当然我不会为盗版张本，不愿见到国家的利益遭受损失，但我也认为法律和道德的尊严首先在于对人的尊重、平等的尊重。不能责怪玩家是因为这个群体所陷入的道德困境，他们自身没有责任。任鑫朋友说的很多话值得大家深思，欢迎大家来信讨论这些我们必须面对的问题。最好能够微笑着，因为我们都是朋友。

知己空间

哈哈，小马振臂一呼，应者……还不多嘛，欢迎各位女玩家入场(擲擲)！本着女士优先的原则，有限的空间就多留一些给她们了。参加征友的读者请将自己的姓名、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至“杏花村”收，职业、绰号、星座等等请根据个人意愿填写。小马可能会根据情况删改一些不够雅驯的文字，请大家理解。祝大家如愿找到良友！

卢晓岚(♀15)
星座：双子
地址：广西南宁市沛鸿学校初96五班
邮编：530021
征友留言：我喜欢旅游，看电视……当然还有PC，愿与各位结为良友。

陶君(♀17)
星座：水瓶
地址：上海市普陀区兰溪路21弄10号2314室
邮编：200062
征友留言：鄙人兴趣多多，朋友却少，望通过此径结识各路朋友，男女不限，年龄不限，只要喜欢电脑GAME就OK。我爱唱歌，爱看书，如《基督山伯爵》和武侠，静待志趣相投者的信喽。

肖芳芳(♀17)
地址：四川绵阳水电学校303#
邮编：621006
征友留言：寻找喜爱游戏、音乐的朋友

丁华(♀21)
别名：AMMON
星座：天蝎
地址：福建建瓯市水利电力发展集团公司计算机中心
邮编：353100
征友留言：喜欢ADV、ACT、RPG，喜欢漫画、音乐、读书、和朋友聊天。

薛娜(♀18)
地址：安徽全椒县汽车六队孙瑞刚转
邮编：239500
征友留言：爱看动画片、玩游戏，有1台电脑。

陈雯婷(♀18)
绰号：袋鼠
地址：福建厦门鼓浪屿龙头路26号二楼
邮编：361002
征友留言：我的爱好是漫画、电脑游戏、音乐、写作，另外请看清性别，人家是巾帼英雄哦！来信请勿以哥们儿称呼，OK？

1998年第7期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：
1. 业界星空：惜哉！前导 壮哉！先锋
2. 文渊阁：毁灭边缘
3. 硬件兵工厂：'98电脑新硬件大展播(完结篇)

读者最不欣赏的文章：
1. 文渊阁：毁灭边缘
2. 电视游戏广角：《VR战士》VS《铁拳》不完全对比研究
3. 阶梯教室：“统一”日本——谈《信长野望·将星录》修改

读者最感兴趣的栏目：攻略手记
读者认为最好的彩页：卡曼奇

98年第8期幸运读者名单

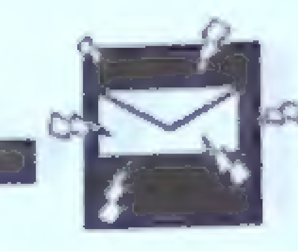
新疆奎屯	张浩	北京	金利
安徽阜阳	宋伟斌	宁夏	潘飞
四川乐山	丁智勇	广东河源	罗航乐
陕西杨凌	陈鑫	北京	张翔
北京	胡世波	辽宁盖州	郭轶松
湖南常德	黄卫	河北保定	张卫华
广西桂林	陈康	辽宁抚顺	胡范春
上海	严文进		

（奖品为北京信源自动化技术有限公司提供的《VRV病毒防火墙》）

98年第9期广告意见征答获奖名单

北京	林涛	山东济南	刘致
辽宁大连	葛强	湖北武昌	黄伟
四川成都	李智华	北京	池刚
上海	张小超	甘肃兰州	席伟达
浙江杭州	叶楠	江苏南京	邓新民

（奖品为北京凯洛电脑技术有限公司提供的KL全能游戏手柄）



纪念《家用电脑与游戏机》杂志创刊四周年

《游戏与生活》有奖征文活动揭晓

历时两个月的《游戏与生活》有奖征文活动已告一段落。此次活动共收到来稿933份，读者反响之强烈出乎我们的意料。每每收到来稿，于灯下展卷而读，一行行清新的文字，一段段真诚的话语，饱含对电脑游戏的热爱、对游戏文化的关注，文采飞扬，发由心声，阅毕不由大慰：有如此众多关心、爱护、支持游戏的知音读者，实为游戏业界之希望所在！

面对众多佳作，评奖成为一件难事。经过评委们反复斟酌细心遴选，终于得出本次活动的获奖名单：

特等奖：北　京　杨耘天
奖品：DELL PⅡ多媒体电脑1台
奖品提供：北京新天地互动多媒体技术公司

一等奖：湖北武汉　陶　然
北　京　赵效民
奖品：3Dfx VooDooⅡ1块
奖品提供：美国DIAMOND(帝盟)多媒体系统公司

二等奖：浙江杭州　竺大文
山西太原　崔晓农
河北隆化　田爱国
湖北武汉　彭信群
浙江诸暨　魏康儿
奖品：高档游戏摇杆1部
奖品提供：昆盈企业(香港)股份有限公司

三等奖：江苏南京　吴　韬
上　海　胡　斌
江苏常熟　张建国
广西南宁　李纪元
天　津　王　磊
四川成都　郑　涛
上　海　孙臻稷
湖北襄樊　朱义仁
北　京　范志源
四川盐亭　龚　胜
奖品：价值300元以上的游戏软件及多媒体光盘

纪念奖：
北京—常恺、徐磊、臧立峰、郎正思、马玉虎、曹立冬、金钊、张吉欣、郑毅、任仪南
天津—李光辉、冯宝坤
上海—余鬼、王欣春、徐亦珉、钱宏伟、秦建军、王嘉源、陈俊佶
重庆—饶居海、皮向华、王雪峰、曾钰钦
黑龙江—张昆卓、刘学平、王剑、宋雨
辽宁—袁曙光、宋凌飞、徐鹏、丁雪峰
吉林—李睿博、李纲、朱斌、贾昆
内蒙古—靳岭
陕西—张郜、杨志刚、赵君、毛旭东、肖华勇、游建荣、赵挺、李捷、秦宝峰
甘肃—龚长江、张勇
河北—赵文通、徐雷、王春辉、钱冰
山西—谷宏明、宋晨
山东—李晓光、李岩、梅欣
安徽—傅祥、余晓峰、汪洋
湖南—肖忠平、滕维、邓文达、吴鹏程
湖北—张庆华、李奥、张咏、孙林、余雷
江苏—王家昆、周炜、曹苏阳、杨宏伟、张峻、严煜、刘雷、宣俊、张震、张旭、付嘉
浙江—姚颖玉、李荣俊、石頁
福建—张俊军、刘兴科、何威透
江西—柳源
广东—何素霞、熊永超
四川—何斌、昆俊森、唐巧巧、雍宁、廖弘、冉剑峰
广西—章倩倩、梁锋
贵州—毕世林、肖婵婵、张穗军
奖品：价值100元以上的游戏软件或多媒体光盘

参与奖：限于篇幅不在此刊登，本刊将另行通知。
奖品：赠阅1999年全年的《家用电脑与游戏机》杂志。

颁奖仪式定于1998年10月下旬在京举行，三等奖以上获奖作者将会收到专函邀请至京领奖(如在10月15日仍未收到信函请速与本刊联系)。部分获奖作品将在本刊陆续刊登。本刊及首都媒体将对此次颁奖大会加以详尽报道，敬请关注！

特别鸣谢：
北京新天地互动多媒体技术公司，美国DIAMOND(帝盟)多媒体系统公司，昆盈企业(香港)股份有限公司，第3波软件(北京)有限公司，中国图书进出口总公司电子出版物部，电子艺界有限公司北京办事处，北京金山软件公司，杭州晶天电脑软件开发有限公司，目标软件(北京)有限公司，光谱资讯(北京)有限公司。

《家用电脑与游戏机》编辑部

魔虎克128

要求游戏品质的玩家们有福了

启亨魔虎克128荣获世界知名杂志

PC Magazine测试评比为唯一比Intel i740

还快的加速卡，在这么高速的魅力下，

不怕高画质的3D游戏，你想

怎么玩都可以！！

产品功能特色

- 高效率的128位元
- AGP 2D/3D绘图加速晶片
- 4MB 100MHz SGRAM记忆体
- 具有1.6GB/sec频宽
- 符合Win98规格
- 赠送MPEGII播放软体
- 赠送超值3D游戏Incomin



技嘉/GA-601	666
ATI /Xpert98	738
华硕/AGP-V3000	871
华硕/AGP-V2740	847
微星/MS-4410	812
耕宇/Aceux i740	810
中凌/ATC-2740	810
启亨魔虎克 128	888

★ 以上 3D WinMark　值摘自 PC Magazine　七月号



启亨魔虎克128加速卡

D I Y **第一品牌**





全国独家总代理：雷射电脑

特约经销商：

北京金世和	TEL: 010-62628080	FAX: 010-62629808	广州尔丰	TEL: 020-87591800	FAX: 020-8759200	沈阳凯元	TEL: 024-23887782	FAX: 024-23887782
西安瑞力	TEL: 029-5523167	FAX: 029-5523167	兰州大维	TEL: 0931-8883440	FAX: 0931-8840150	重庆四维	TEL.023-68790600	FAX: 023-63862584
长沙薇威	TEL: 0731-4126977	FAX: 0731-4153204	杭州华清	TEL: 0571-8069371	FAX: 0571-8823086	南京新华海	TEL: 025-3350303	FAX: 025-3350707
深圳鸿伟	TEL: 0755-3210406	FAX: 0755-3210406	武汉聚星	TEL: 027-87883842	FAX: 027-86723160	武汉骏升	TEL. 027-87653262	FAX: 027-87644429
成都天天	TEL: 028-5571573	FAX: 028-5555720	成都成冠	TEL: 028-5532166	FAX: 028-5538860	乌鲁木齐	TEL: 0991-5837433	FAX: 0991-5846457

国内统一刊号：CN11-3450/TP

定价：6.80元